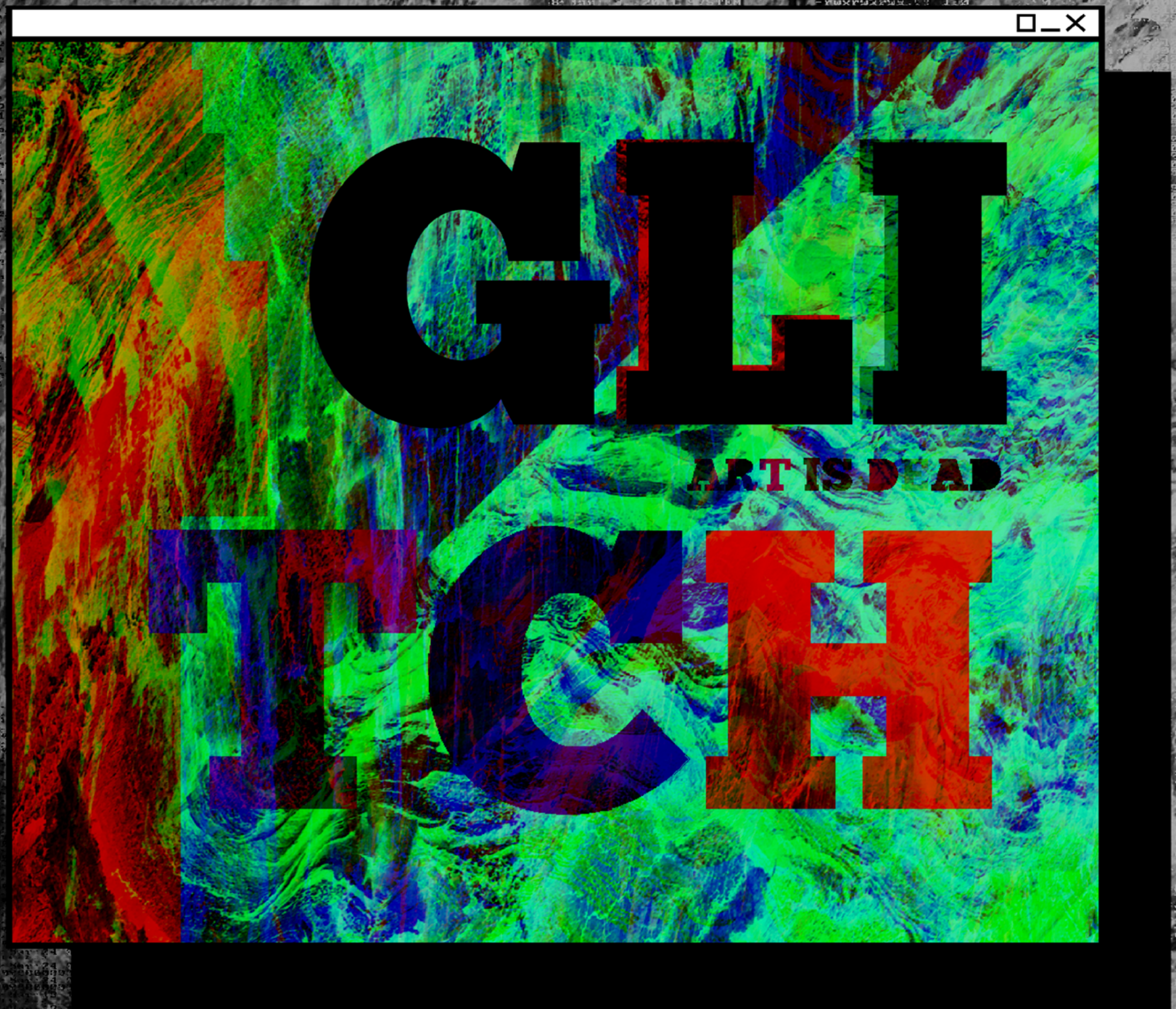

GLI
ART IS D' AD
TECH

Glitch art is dead

postkatalog wystawy_exhibition catalogue
artykuły o glitch arcie_glitch art theory book
glitch artbook

Aleksandra Pieńkosz
Piotr Puldzian Płucienniczak

REDAKCJA_EDITORS

Aleksandra Pieńkosz
Piotr Puldzian Płucienniczak

KONCEPCJA GRAFICZNA, SKŁAD, OKŁADKA_CONCEPT, GRAPHIC DESIGN, LAYOUT, COVER

Aleksandra Pieńkosz

KOREKTA W JĘZYKU POLSKIM_POLISH LANGUAGE PROOFREADING

Joanna Hałaczkiewicz
Leszek Onak

KOREKTA W JĘZYKU ANGIELSKIM_ENGLISH LANGUAGE PROOFREADING

Olivia Boone
Jessie Hennen

KONSULTACJA MERYTORYCZNA_EXPERT ADVICE

Zoe Stawska
Tomasz Sulej

TŁUMACZENIA NA JĘZYK ANGIELSKI_TRANSLATION TO ENGLISH

Ewa Michalska
Piotr Puldzian Płucienniczak
Joanna Stawska-Kawalec

ISBN 978-83-933358-7-9

Linia teoretyczna: tom #3_Theoretical line: volume #3

WYDAWCA_PUBLISHER

Hub Wydawniczy Rozdzielczość Chleba
Fundacja Liternet
Jahody 2/5
30-348 Kraków

Wszystkie artykuły w książce dostępne są na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne 4.0 Międzynarodowe. Ilustracje zostały opublikowane za zgodą autorów, którzy posiadają wszystkie prawa autorskie do prac.
Articles in this book are licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License. Images reproduced with permission of their authors.

Internet / Kraków 2016

01__Wstęp_introduction

02__Album_artworks from the exhibition

Robert Anthony (BRA) Asthenia: Zoe Stawska & Jakub Zataj (POL) Flávio Carvalho (BRA) Laurence Chan (UK) Jeroen Cluckers (BEL) Dragana Dimitrijevic (SRB) Troy Ford (USA) Ian Grant (USA) Gus Holiday (AUS) Dina Karadzic (HRV) Mark Klink (USA) Johann Baron Lanteigne (CAN) Arthur Machado (BRA) Massimo Magee (UK) Roberto Malano (CAN) Martha Maya (MEX) Jason M. Miller (USA) Mazi Moilanen (FIN) Clif Pottberg (USA) Elena Romenkova (RUS) Spencer Selby (USA) Nelson Silva (UK) Tomasz Sulej (POL) Miles Taylor (USA) James Usill (UK) Nick Zhu (USA) The Dataïsts: Maggy Almao (Venezuela) & Antoine Marroncles (FRA)

03__Artykuły po polsku_articles in Polish

↔ Piotr Puldzian Płucienniczak_*Nintendo Badiou i glitch art bez wydarzeń*

↔ Jakub Mihilewicz_*Glitch is dead*

↔ Matthew Austin_*„Możemy być bohaterami". O naturze usterek w glitch arcie*

↔ Anna Nacher_*Od glitch artu do reprezentacji i z powrotem*

↔ Mariusz Pisarski_*Glitch-lit. Odchodzenie od literatury człowieczej*

↔ Aleksandra Pieńkosz_*Błędy systemu w miejscach intymnych. Doświadczenie glitch artu*

04__Articles in English

↔ Piotr Puldzian Płucienniczak_*Badiou's Nintendo and glitch art without events*

04__Articles in English

Piotr Puldzian Płucienniczak_Badiou's Nintendo and glitch art without

↔ Jakub Mihilewicz_*Glitch is dead*

03__Artykuły po polsku

↔ Piotr Puldzian Płuciennicz_*Nintendo Badiou i glitch art*

↔ Jakub Mihilewicz_*Glitch is dead*

↔ Matthew Austin_*„Możemy być bohaterami". O naturze usterek w glitch arcie*

↔ Anna Nacher_*Od glitch artu do reprezentacji i z powrotem*

↔ Mariusz Pisarski_*Glitch-lit. Odchodzenie od literatury człowieczej*

↔ Aleksandra Pieńkosz_*Błędy systemu w miejscach intymnych. Doświadczenie glitch artu*

04__Articles in English

¶ Piotr Puldzian Płuciennicz_*Badiou's Nintendo and glitch art without events*

¶ Jakub Mihilewicz_*Glitch is dead*

¶ Matthew Austin_*"We can be heroes": on the nature of glitch art*

¶ Anna Nacher_*From glitch art to representation and back*

¶ Mariusz Pisarski_*Glitch-lit. Farewell to man-made literature*

¶ Aleksandra Pieńkosz_*System errors in intimate places. Experiencing glitch*

05__Dodatek_appendix

najważniejsze teksty Rosy Menkman po polsku_the essential Rosa Menkman's texts in Polish

% *Manifest studiów nad glitchem*_*Glitch studies manifesto*

% *Rodzimy język formatów plików*_*Vernacular of file formats*

_Articles in English

Massimo Magee (UK) Roberto Maiano (CAN) Martha Maya (MEX) Jason M. Miller (USA) Mazi Moilanen (FIN) Clif Pottberg (USA) Elena Romenkova (RUS) Spencer Selby (USA) Nelson Silva (UK) Tomasz Sulej (POL) Miles Taylor (USA) James Usill (UK) Nick Zhu (USA) Asthenia (POL) The Dataïsts: Maggy Almao (Venezuela) and Antoine Marroncles (FRA)

Piotr Puldzian Płuciennicz_Badiou's Nintendo and glitch art without events

Jakub Mihilewicz_Glitch is dead

Matthew Austin_"We can be heroes": on the nature of glitch art

Anna Nacher_From glitch art to representation and back

Mariusz Pisarski_Glitch-lit. Farewell to man-made literature

Aleksandra Pieńkosz_System errors in intimate places. Experiencing glitch

WSTĘP
INTRODUC-
TION

Inicjatywa Glitch art is dead została założona w 2015 roku przez Aleksandrę Pieńkosz i Zoe Stawską w celu poszerzenia działalności grupy Glitch Artists Collective i pokazania jej twórczości szerszemu gronu odbiorców. Jest także próbą namysłu nad sztuką cyfrową i jej miejscem w świecie materialnym poprzez realne działania. Pierwsza wystawa inicjatywy odbyła się 19 września 2015 roku w Krakowie. Prace zostały wyselekcjonowane na bazie otwartego naboru wśród członków GAC, a wybór skupiał się na prezentacji różnorodności technik, stylów i osobowości twórczych w ramach internetowego kolektywu.

Glitch Artists Collective to prawdopodobnie największa grupa artystyczna skupiająca wokół siebie twórców glitch artu i choć nie można powiedzieć, że jest to jedyne środowisko związane z tą praktyką artystyczną, stopniowo przyłączają się do niego kolejni artyści glitchu, którzy rozwijali się niezależnie od GAC (np. Benjamin Berg, znany jako stAllio!). Grupa, założona na Facebooku w 2012 roku przez Mathieu St-Pierre'a, zyskała ogromną popularność w 2014 roku i w dalszym ciągu się rozwija. Obecnie posiada ponad 52 000 członków, specjalistyczne subgrupy (np. Tool time, gdzie dyskusja dotyczy wyłącznie technik tworzenia glitch artu), cykliczne akcje tematyczne poświęcone tworzeniu prac na określony temat (np. Spooktober) oraz projekty wystawiennicze (oprócz Glitch art is dead także fu:bar expo, organizowane przez Dinę Karadzic i Vedrana Gligo z Chorwacji). Glitch Artists Collective to także fenomen artystycz-

Glitch art is dead was established in 2015 by Aleksandra Pieńkosz and Zoe Stawska to widen the activity of the Glitch Artists Collective group and expose their art to a wider public. It is also an attempt to encourage reflection about cyber art and its place in the material world via undertaking real-life activities. The first exposition took place on the 19th of September of 2015 in Krakow. The works were selected via an open call amongst the participants of GAC. The selection criteria focused on presenting the variety of techniques, styles and artistic personalities amongst the collective.

Glitch Artists Collective is likely the largest association of glitch art creators. Although one cannot say that it is the only environment focused on an artistic practice of this kind, it tends to propitiate more and more glitch creators who have developed their artistic skills outside of GAC (e.g. Benjamin Berg, known as stAllio!). The group, established on Facebook in 2012 by Mathieu St-Pierre, gained great popularity in 2014 and still continues to expand and transform. Currently it is comprised of over 52,000 members. It has also evolved many specialized subgroups (such as Tool Time, where the discussion focuses mainly on the techniques of creating glitch art), periodical moderated actions focusing on creating works appriopriate for the needs of a certain topic (such as Spooktober) and also exhibitional projects (not only Glitch art is dead, but also fu:bar expo, organised by Dina Karadzic and Vedrana Gligo from Croatia). Glitch

ny, w którym ogromną rolę grają admini facebookowych grup i stron, pełniący funkcje kuratorów – wybierają oni najlepsze prace z grupy i publikują na stronach, określanych jako „hyper-curated": facebookowym fanpejdżu, Tumblrze i Instagramie.

Cała aktywność GAC oparta jest na platformach społecznościowych, przede wszystkim grupie głównej na Facebooku. Liczebność i aktywność grupy sprawia, że aspekt społecznościowy gra w niej najważniejszą rolę. Prace powstałe w ramach cyklicznych projektów kolaboracyjnych, takich jak Exquisite Glitch, które organizują ochotnicy – członkowie GAC, a uczestniczyć w nich może każdy, były pokazywane m.in. w ramach festiwalu Animafest w Zagrzebiu oraz wystaw The Artist is Online w Stuttgarcie i fu:bar expo w Zagrzebiu.

Glitch art to sztuka tworzona z uwzględnieniem medium, w którym powstaje, a zatem przeznaczona przede wszystkim do pokazywania w internecie. W epoce postcyfrowej, gdzie przestrzeń wirtualna miesza się z materialną, samo to zagadnienie często jest tematem sztuki. Platformy społecznościowe są zaś punktem wyjścia do dalszych działań – organizowanych jednak przez samych członków grupy, nie zaś np. uczelnie artystyczne czy muzea sztuki współczesnej. Definicja net artu sformułowana przez Ewę Wójtowicz w 2008 roku w książce *net art* uwzględnia wyżej wymienione cechy i podkreśla aspekt niezależności od instytucji artystycznych, a wręcz buntu względem nich. Termin net

Artists Collective is also an artistic phenomena, where great credit is due to the admins of Facebook groups and pages who play the role of curators – they select the best works from the groups and publish them on so-called "hyper-curated" Facebook fanpages, Tumblr and Instagram.

The entire activity of GAC is based on social platforms, largely derived from activity in the main Facebook group. The abundance and interractional potential of the group makes the social aspect of its existence its greatest triumph. The works originating from periodic collaborative projects, such as Exquisite Glitch, have been widely exhibited, for example amongst The Animafest in Zagreb or The Artist is Online in Stuttgart.

Glitch art is a kind of art that's beind created considering the medium that defines its environment, so its main purpose is to be exhibited via the Internet. In the post-cyber era, where virtual space meshes up with reality, this issue becomes a serious and widely undertaken artistic topic. Social platforms are then to be considered as a starting point for further types of activity – though still organised by the group's members and not by artistic schools or museums of modern art. The definition of net art, as given by Ewa Wójtowicz in 2008, highlights its autonomy from artistic institutions, even going so far as to mention revolting against them. Net art is also a a period when glitch art – at least in Polish theory – was not a separate term yet; social aspect of media was also not developed to such extent as nowadays. In 2016,

art kojarzy jednak dzisiaj z zupełnie inną epoką, w której glitch art nie pojawiał się jeszcze jako osobny termin, a media społecznościowe nie grały aż tak ogromnej roli. W 2016 roku zamiast nazwy „net art” wolimy zatem używać określenia „sztuka postinternetowa”, by wyodrębnić nowe nurty powstałe w epoce wzrastającej świadomości i ekspansywności internetu i mediów cyfrowych w życiu człowieka.

Glitch art jest jednym z gatunków sztuki postinternetowej, lecz ciągle miesza się z innymi – np. sztuką interfejsu i współczesnym vaporwave'em – a jego ekspansywność i rozpoznawalność ciągle rośnie. Możemy już dzisiaj zrobić osobną książkę o samym glitch arcie, jednak po wpisaniu słowa „glitch” a nawet „usterka” do katalogu publikacji książkowych, nie uzyskujemy żadnych rezultatów, zaś teksty najbliższe zagadnieniu sztuki (post)cyfrowej są zazwyczaj datowane około 2010 roku lub o wiele wcześniej. Inicjatywa Glitch art is dead, tak samo jak ta książka, jest zatem odpowiedzią na olbrzymią żywotność ruchu (bo na takie miano zasługuje już chyba środowisko Glitch Artists Collective), chęcią zaznaczenia obecnego momentu rozwoju i uczczenia dotychczasowych sukcesów. Nie jest to zatem elementarz glitch artu; definicji powstało zbyt wiele, by potrzebna była kolejna. Książka ta w założeniu ma wpisać się w obecną, dynamicznie zmieniającą się sytuację i pobudzić do dalszego rozwoju.

instead of using the term "net art", we prefer to call this activity "postinternet art" to distinguish from net art and name all the new trends that arose in the era of growing consciousness and expansion of the Internet amongst "material" life.

Glitch art would be then one of the genres of postinternet art, whose defining trait is that it constantly mixes up other genres – such as the art of the interface, and modern vaporwave – and that its recognisability and popularity is a constantly increasing process. Nowadays we already can write an entire book about glitch art itself, although after typing the word "glitch" in Polish National Library catalogue, we wouldn't get any results – and the works closest to the issue are from around (or long before) 2010. The Glitch art is dead project, as well as this book, is a direct answer to the extreme liveliness of the movement (the word "movement" seems to be the only proper word for defining the net activity of Glitch Artists Collective). It is an attempt to mark the present level of progress and celebrate former success. Therefore, it is not an ABC of glitch art, for there are already too many definitions of the genre. The aim of this book is to serve as a testimony to the present, dynamically-changing situation and to arouse its further expansion.



GLITCH ART IS DEAD .txt — Notatnik

Plik Edycja Format Widok Pomoc

GLITCH ART IS DEAD

wystawa Glitch Artists Collective

19 września – 31 października 2015
Podziemia Kultury Teatru Barakah
Paulińska 28, Kraków

Glitch art jest zjawiskiem kulturowo-artystycznym właściwym sztuce postinternetowej, choć prapoczątki tej estetyki sięgają XX wieku. Glitch (graficzny, bowiem na tym głównie skupia się twórczość Glitch Artists Collective) to inaczej błąd, komputerowa usterka, która czasami pojawia się w systemach i na ekranach urządzeń, zmieniając je w barwne kompozycje. Artyści na całym świecie dość szybko zorientowali się, że glitche mają niezwykły potencjał estetyczny i zaczęli eksperymentować z ich umyślnym wywoływaniem.

Wystawa Glitch art is dead ma na celu umożliwienie zapoznania się z przekrojem nurtu glitch art. Wystawa będzie efektem otwartego naboru wśród członków Glitch Artists Collective, na podstawie którego zespół kuratorski wyselekcjonował najlepsze prace. Nie bez powodu najbardziej reprezentatywną grupą artystów są właśnie członkowie Glitch Artists Collective – jest to olbrzymi, otwarty kolektyw artystyczny zrzeszający twórców glitchu z całego świata.

Glitch art tworzony przez artystów GAC ciągle jednak wymyka się z rąk definicjom i wieszczom jego definitywnego końca z – wydawałoby się – gromkim śmiechem. GAC to internetowa społeczność sztuki eksperymentalnej, pełna wizjonerów, samozwańczych artystów i programistycznych geniuszy, gdzie kunszt artystyczny przeplata się ze zdolnościami informatycznymi, panują ciągłe kłótnie o to, co jest, a co nie jest już glitchem, i co chwila ktoś wymyśla zupełnie nowy sposób na piękny błąd. Strona GAC na facebooku, będąca, jak sami autorzy określają, “hyper-curated”, to także nowy wymiar organizowania się nurtów artystycznych w epoce mediów społecznościowych. Jego dynamika jest równie warta uwagi, co same prace.

Tytuł wystawy ma na celu sprowokować do dyskusji. Czy glitch umarł, przechodząc do mainstreamu, czy właśnie się rodzi, zyskując publiczność? Czy może to dotychczasowa sztuka umarła wraz z pojawieniem się Nowej Estetyki, w którą wpisuje się glitch?

Wybór prac przygotował zespół kuratorski Glitch Artists Collective w składzie:
Aleksandra Pieńkosz, Zoe Stawska, Jakub Zataj oraz Troy Ford.
Koordynacja wystawy: Aleksandra Pieńkosz.
Opracowanie graficzne: Aleksandra Pieńkosz i Zoe Stawska.
Pomoc przy organizacji: Kamil Osękowski i Cyryl Dudek.

curatorial statement that hung in the gallery


AL
BUM

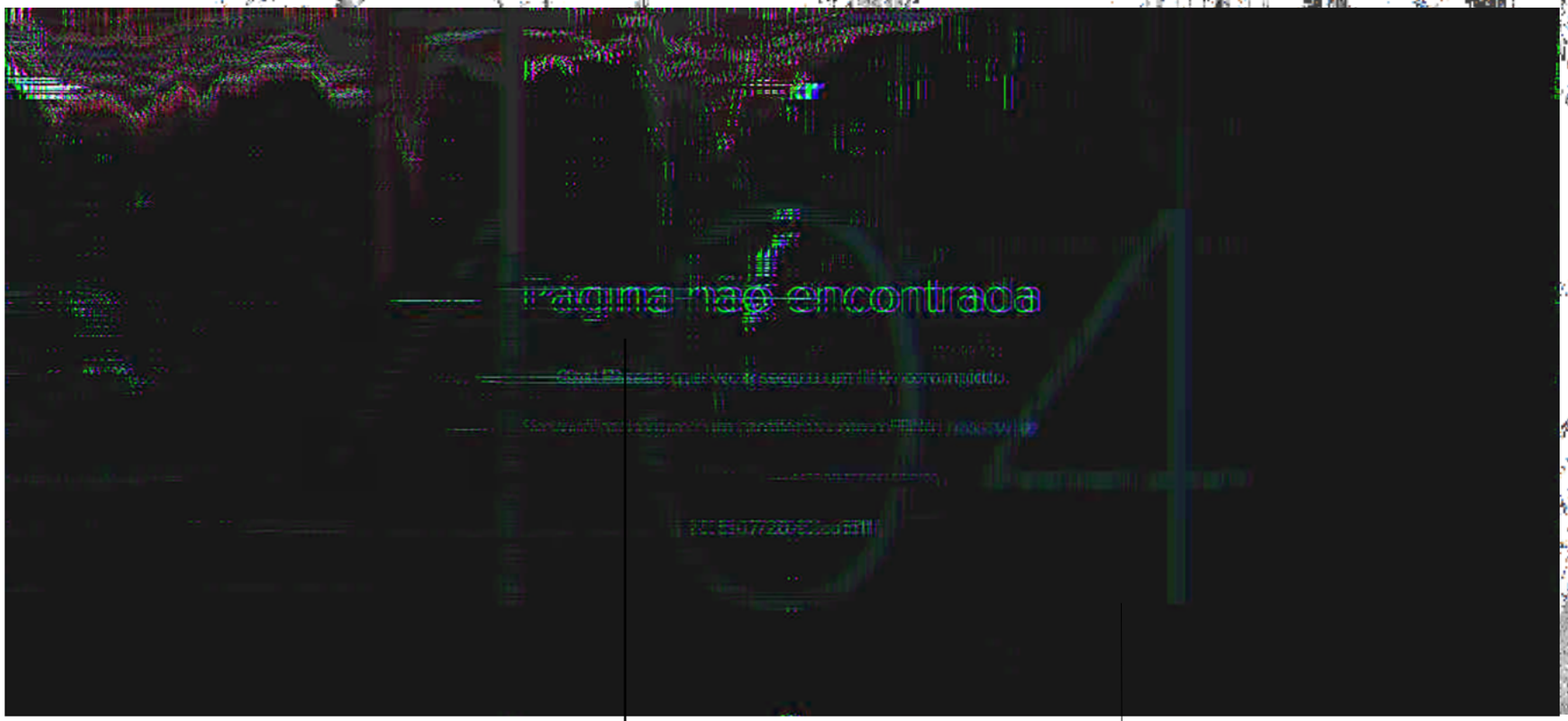


I.grafika
(still images)

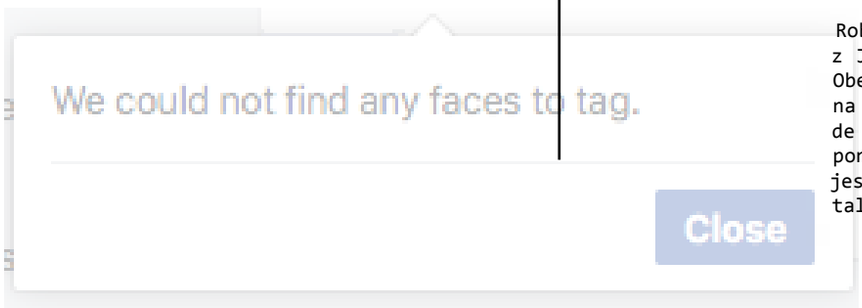
1. Robert Anthony (BRA)
2. ASTHENIA: Zoe Stawska, Jakub Zataj (POL)
3. Flávio Carvalho / flvz (BRA)
4. Dragana Dimitrijević (SRB)
5. Troy Ford (USA)
6. Ian Grant (USA)
7. Gus Holiday (AUS)
8. Dina Karadžić / j3d1n4 (HRV)
9. Mark Klink (USA)
10. Arthur Machado / Tù.úk’z (BRA)
11. Massimo Magee (UK)
12. Roberto Malano (CAN)
13. Mazi Moilanen (FIN)
14. Clif Pottberg (USA)
15. Elena Romenkova (RUS)
16. Spencer Selby (USA)
17. Nelson Silva (UK)
18. Tomasz Sulej (POL)
19. Miles Taylor (USA)
20. James Usill (UK)

GLITCH ART IS DEAD

Kraków
19.09–
16.10.
2015



404 flickr error
> GlitchSort_v01b10



01|Robert Anthony (BRA)

Robert Anthony pochodzi z Juiz de Fora w Brazylii. Obecnie jest doktorantem na Uniwersytecie w Juiz de Fora. Od 2010 roku komponuje muzykę glitchową, jest członkiem eksperymentalnego zespołu 4zero4.

Glitch art reseacher in a post-graduation programm at Federal University of Juiz de Fora, Brazil. Have been doing glitch music since 2010. Integrant of exprimental music group 4zero4.



Zoe Stawska_*Dog*

02 | ASTHENIA (PL)

Projekt Asthenia, który współtworzą **Zoe Stawska i Jakub Zataj,** *opiera się na ukazywaniu mrocznych wizji otaczającego świata. W pracach Asthenii glitch często pełni rolę środka, który ukazuje prawdziwe oblicze fotografii bądź podkreśla stan lub emocje, na które artyści chcieli zwrócić uwagę.*

Zoe Stawska – studentka warszawskiej ASP, która przypadkowo odkryła glitch art i teraz już zupełnie nie ma pojęcia, o co chodzi w sztuce.

Jakub Zataj – artysta z Warszawy. Opiera swoje prace na integracji uszkodzonych fotografii z ich oryginałem tak, by glitch dodawał im nowej płaszczyzny ekspresji, nie zanieczyszczał zaś samej idei obrazu.

GLITCH ART IS DEAD



Soldiers

Zoe Stawska



Ambiguity



Glitch and leather

Kraków
19.09–
16.10.
2015

Zoe Stawska – student of the Academy of Fine Arts in Warsaw who accidentally discovered glitch art and right now doesn't know what art is even about.

Jakub Zataj – artist, based in Warsaw, who puts emphasis on integration of glitched image with the photo it's originating from, so that the "glitch" enhances it instead of rendering it unrelated to the primary idea. Together with Zoe Stawska he collaborates in project called Asthenia, which revolves around the dark visions of surrounding world that are unveiled from photos with the specific usage of glitches.



Hide n Seek

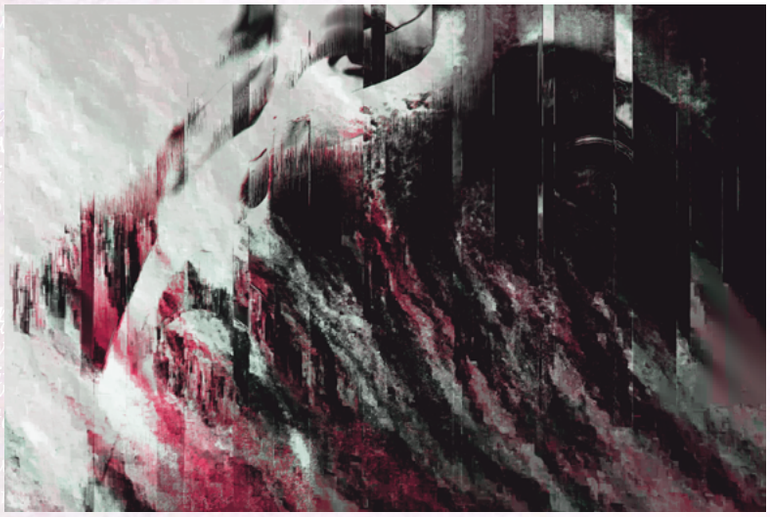
Jakub Zataj_ *Statues have flesh I*

> databending Targa, Dicom, Photoshop

Warp I
Melting I

> .webp databending, Photoshop







03|Flávio Carvahlo / flvz (BRA)

Flávio Carvalho (flvz) pochodzi z Brazylii, ma 34 lata, pracuje jako edytor i grafik. Skończył studia z marketingu. Od 2012 roku ma na swoim koncie m.in. wystawy zbiorowe w São Paulo, Kurytybie czy Zagrzebiu, a także wystawę indywidualną z interaktywną instalacją *Equitam* w Kurytybie. Obecnie tworzy wideopoezję i pracuje nad ożywieniem kultury i sztuki nowomedialnej w Kurytybie.

UWAGA: Praca interaktywna. Kod QR prowadzi do strony z dalszą częścią pracy

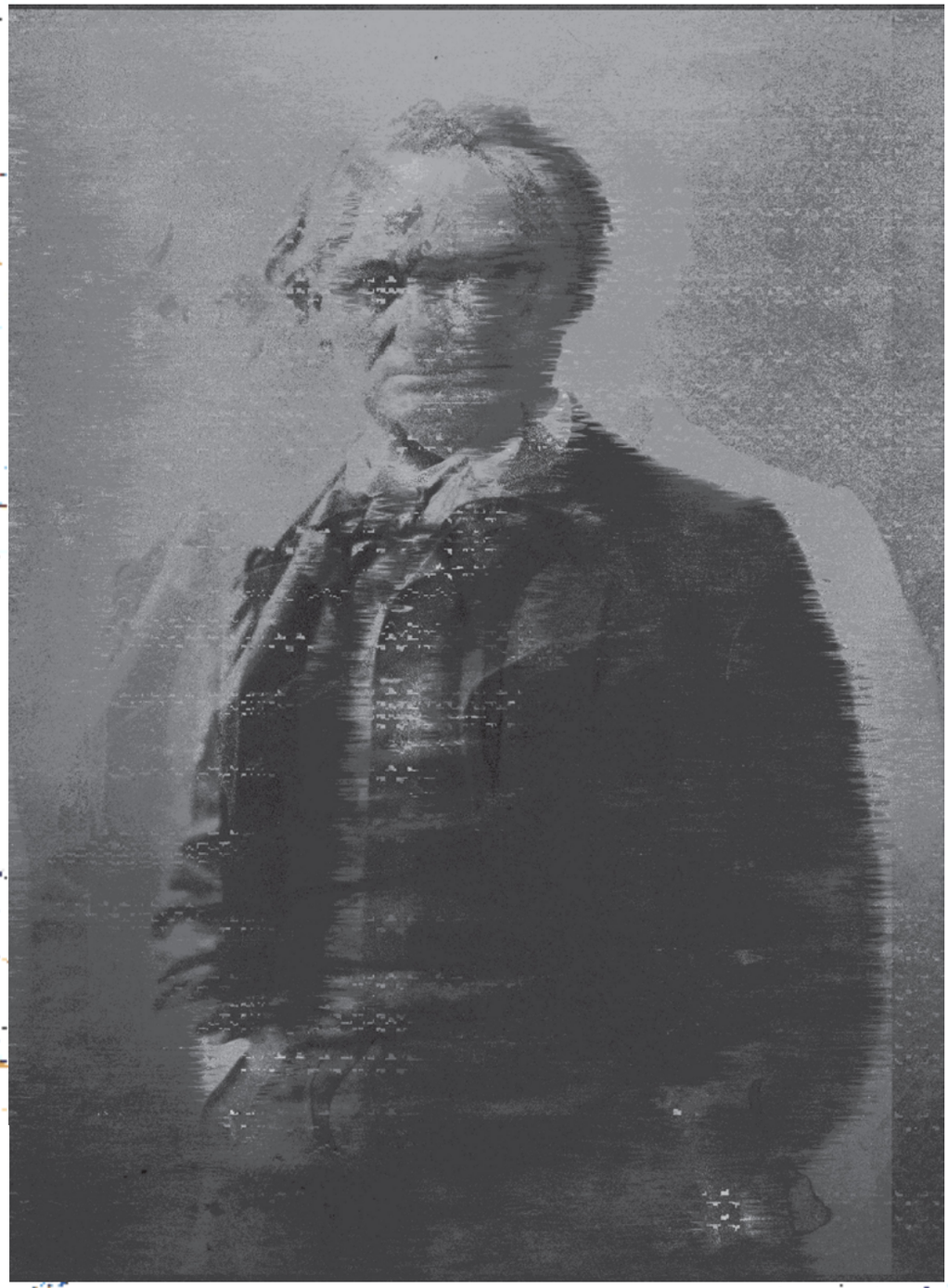
ATENTION: QR code leads to a website with other part of the artwork

New media artist living and residing in Curitiba, Brazil. Flávio Carvalho (flvz) has a degree in Advertising and provides Editorial Design services. He is 34 years old and since 2012 colaborated with new media artists Fernando Velazquez with an exhibition at Red Bull Station – São Paulo, Brazil; Ricardo Palmieri and Kruno Jošt's Culture Robot 4.0 at Sesc Paço da Liberdade, Curitiba, Brazil. Collectively exhibited his wheatpaste posters at the Galeria Sem Licença, Escola Portfolio, and Siva Galerija in Zagreb, Croatia. Also held a solo exhibition, an interactive installation, called "Equitam" at the Portão Cultural, Curitiba, Brazil. Currently he deals with videopoetry and works to develop local culture in new media art in Curitiba, Brazil.



Hypogastric Aluminium Bitterness

GLITCH ART IS DEAD Kraków 19.09–16.10. 2015



The Flower of Corruption
> Photoshop, Audacity

Dorastała w latach 90. w Serbii, siedząc przed telewizorem.

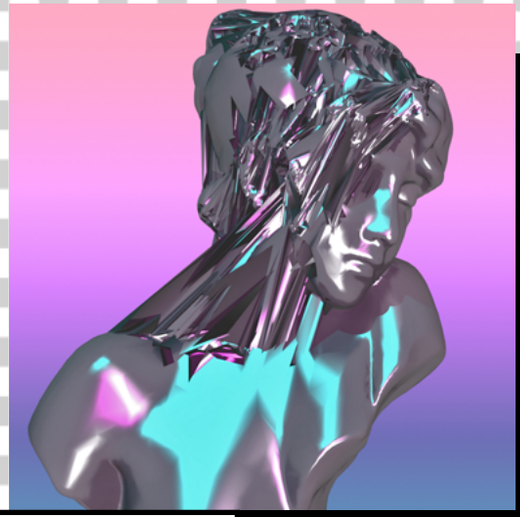
Grew up in front of TV, in Serbia during the nineties.

04|Dragana Dimitrijević (SRB)

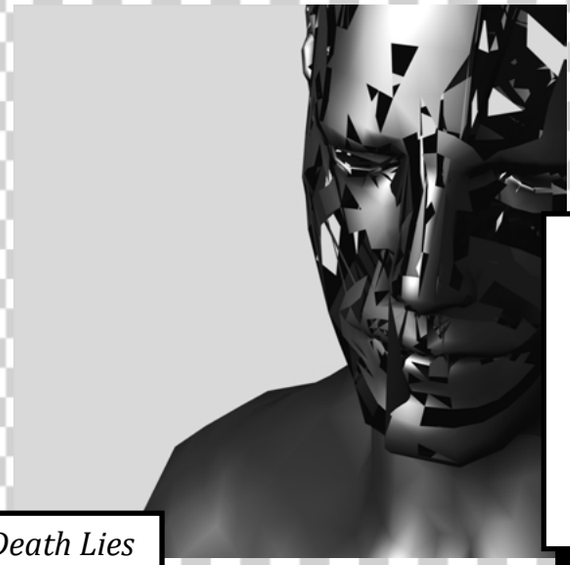
05|Troy Ford (USA)

Kraków
19.09–
16.10.
2015

GLITCH ART IS DEAD



Dead at 5 o' Clock



Death Lies

Troy Ford żyje na kompletnym odludziu, a doświadczenie izolacji i samotności wywiera duży wpływ na jego sztukę, podobnie jak horrory z lat 70. i 80., środki psychoaktywne, okultyzm i satanizm (w które nie wierzy). Ponadto żywi głęboką nienawiść dla większości nurtu glitch art (w który również nie wierzy).

Troy Ford lives in the middle of nowhere, and his art is mostly influenced by the isolation and loneliness of that experience, as well as horror movies from the 70's and 80's, psychedelic drugs, the occult, and satanism (both of which he doesn't believe in) He also has a deep hatred for most glitch art. (which he also doesn't believe in)



So obnoxious

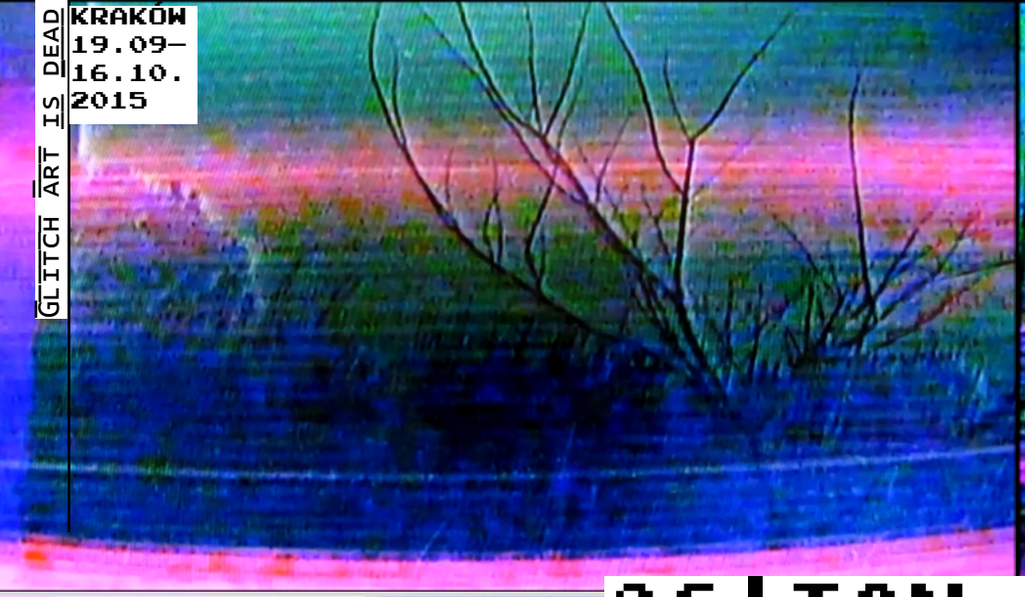


Just doin' coke and liftin' weights bro

> OBJ Glitch – TextEdit and Excel
> Pixel Sorting
> Photoshop & Cinema 4D

GLITCH ART IS DEAD

KRAKÓW
19.09–
16.10.
2015





06 | IAN GRANT (USA)

IAN GRANT JEST STUDENTEM MARLBORO COLLEGE, TWORZY PRACĘ MAGISTERSKĄ O SZTUKACH WIZUALNYCH, KTÓRA OBEJMOWAĆ BĘDZIE SZTUKĘ CYFROWĄ, FOTOGRAFIĘ, INSTALACJE, POLITYKĘ, FILM EKSPERYMENTALNY, GLITCH ART I HISTORIĘ SZTUKI. UŻYWA M.IN. SAMODZIELNIE STWORZONEGO SPRZĘTU DO TZW. CIRCUIT BENDINGU DO TWORZENIA GLITCHU ANALOGOWEGO W POSTACI VIDEO ORAZ MUZYKI.

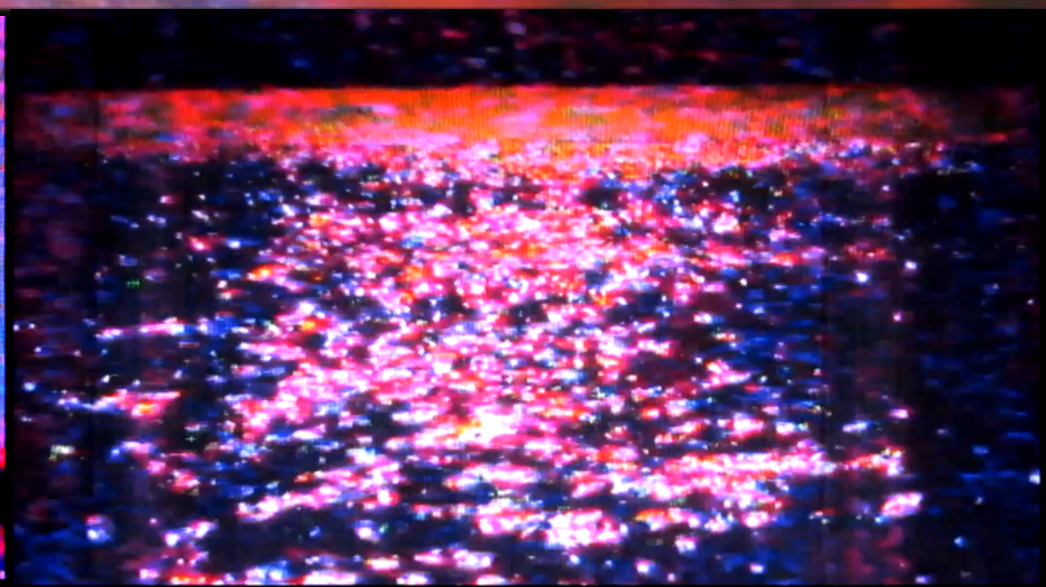
KADRY Z FILMÓW Z ANALOGOWYM GLITCHEM
ANALOG MOVIE STILLS

AN UNDERGRADUATE AT MARLBORO COLLEGE. PURSUING A PLAN OF CONCENTRATION (SENIOR THESIS) IN VISUAL ARTS THAT WILL INCLUDE DIGITAL ART, PHOTOGRAPHY, INSTALLATION ART, POLITICS, EXPERIMENTAL FILM, GLITCH ART AND ART HISTORY. I PLAN TO CARRY OUT EXPERIMENTAL FILM, GLITCH ART, AND PHOTOGRAPHY AFTER COLLEGE.

HE USES HOMEMADE CIRCUIT BENT CIRCUITS TO CREATE ANALOG GLITCH ART METHODS AS WELL AS UTILIZING SOME NON-HOMEMADE TOOLS, AND VIDEO MIXING.

>CIRCUIT BENDING
>MUSIC VISUALIZER CIRCUIT



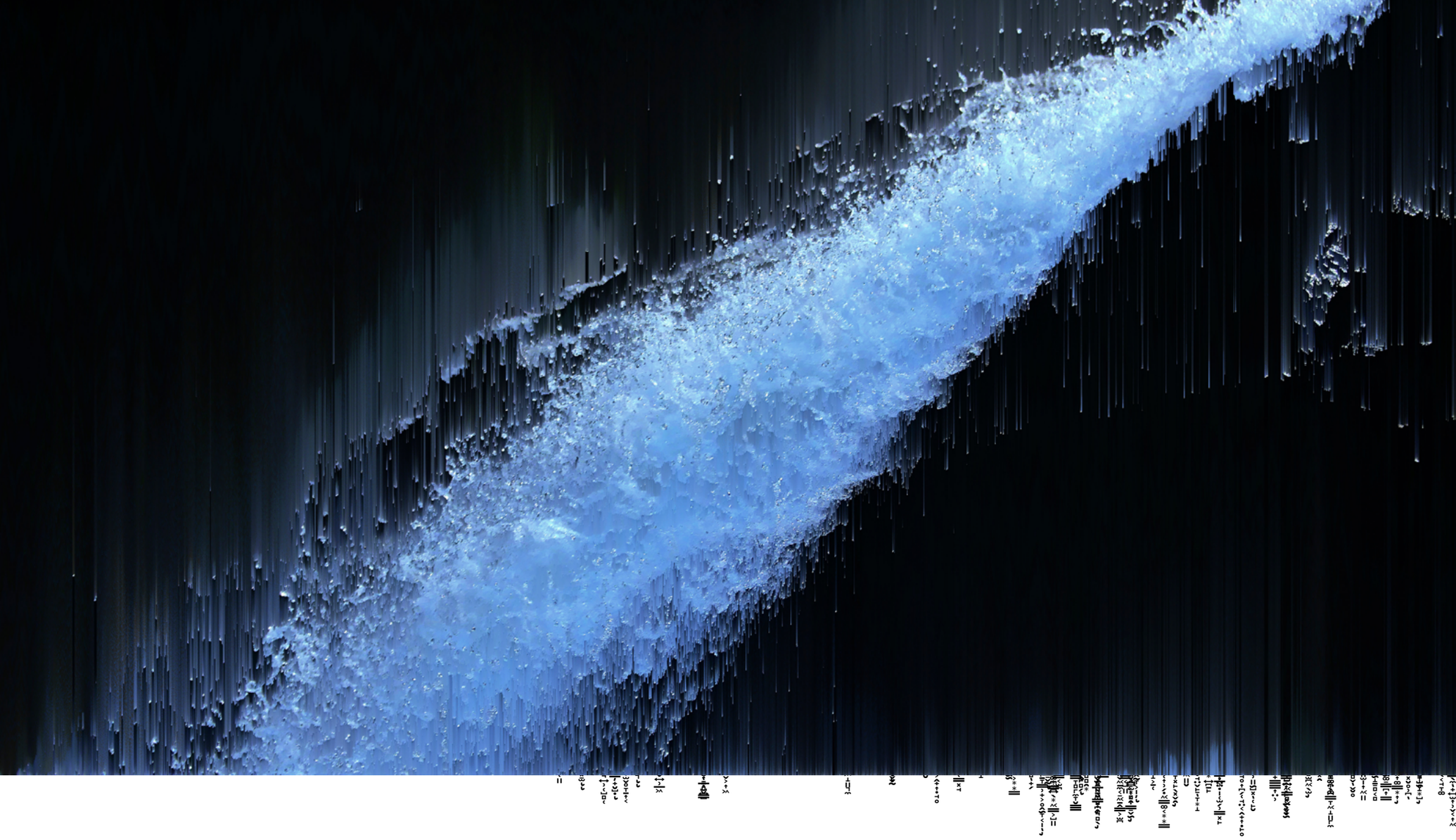


07|Gus Holiday (AUS)

Gus Holiday obrócił się wokół Słońca 27 razy i, póki co, przez 99.99% swojego życia mieszkał w Australii. Jego podejście do glitch artu opiera się na badaniu wszystkiego, co jest możliwe do wykonania, a następnie dokonywaniu wyboru z uzyskanych rezultatów.

Gus Holiday has spun around the sun 26 times and so far lives 99.99% of his life in Australia. His approach to glitch art is to explore as much as possible and then extract the finer results at the end.

Waterfall > Pixelsorting (Processing)

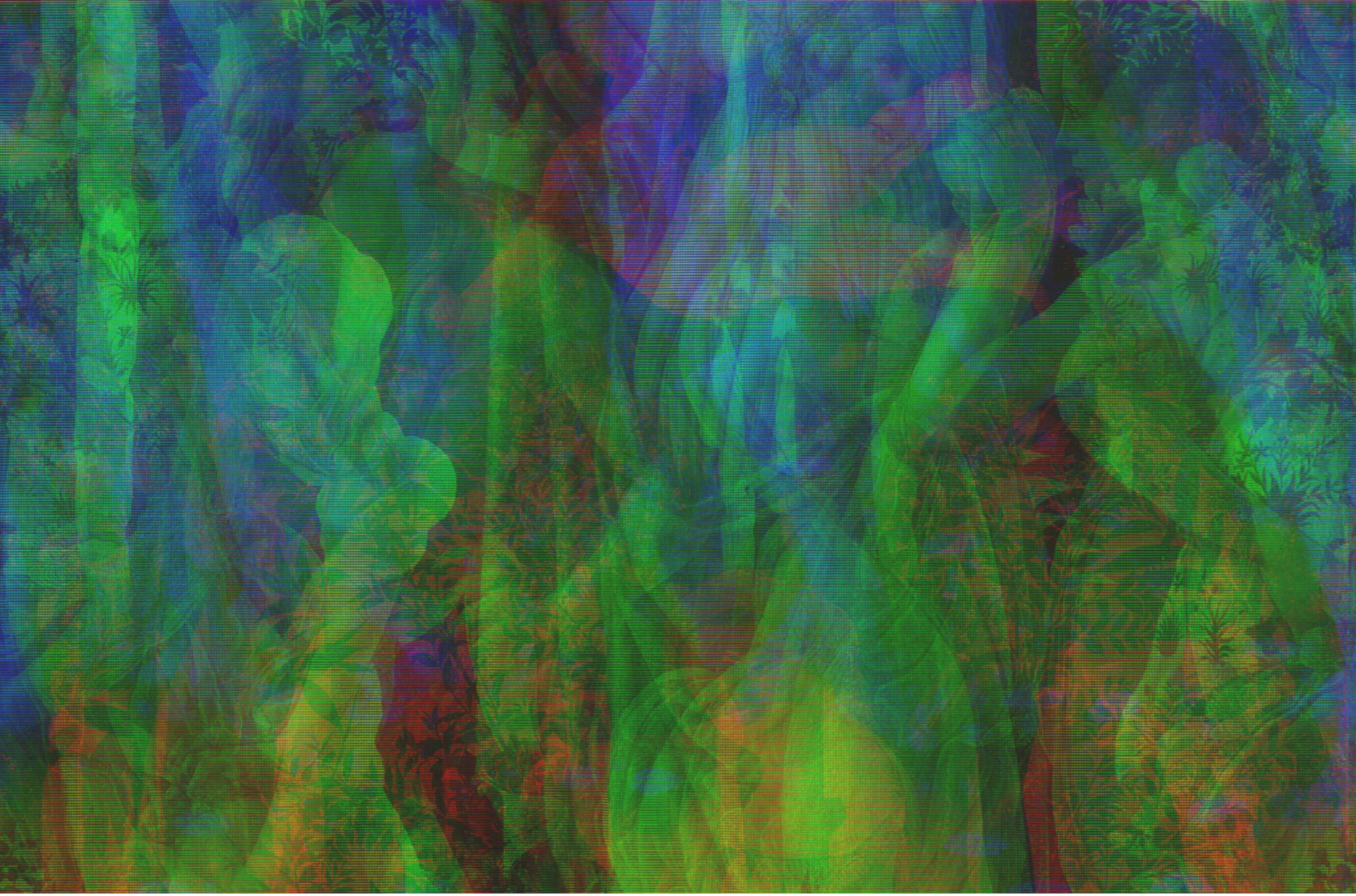


AAAAAAA

AA AAAAAAAAA AA AAA AAAAAAA AA AAAA:AAAAAAAAA AA AAA AAAA
AAAAAAAA. AAAA AAA AAAAAA AAAA AAAA:AAAAAAAAA AA AAA AAAAAA
AAAAAAAA. AA AAA AA AAAAAAAA AA AAAAAAAA AAAAAAAA.

* AAAAA AAA AAA AA AAAAAA AA AAAAAAAA.
* AAAAA AAAA+AAA+AAAAA AA AAAAAAA AAAA AAAAAAAA. AAA AAAA
  AAAA AAA AAAAAAA AAAAAAAAAA AA AAA AAAAAAAAAAAA.

AAAAA AAA AAA AA AAAAAAAA



08|DINA KARADŽIĆ / J3D1N4 (HRV)

„podróżując na granicy między fizyczną a cyfrową przestrzenią / testuje granice wyobraźni, (re)produkcji, surowości i skrupulatności, spójności i rozpadu, przypadkowości i kontroli”

> RAW > non-interleaved

“travelling on the margins between physical and digital space / testing out limits of imagination & (re)production, rawness & meticulousness, cohesion & disintegration, randomness & control."

09|Mark Klink (USA)

Athena



> pliki z modelami 3D otwierane za pomocą edytora tekstowego lub arkusza kalkulacyjnego i tam modyfikowane ręcznie jako tekst lub przy pomocy skryptów; mapowanie informacji 2D na 3D; teksturowanie i renderowanie w programie Blender



KlinkGlitchHead46

Mark Klink, urodzony w 1951 roku, studiował malarstwo na uniwersytetach w Kalifornii, Berkeley oraz Davis. Nauczyciel i programista.

GLITCH ART IS DEAD

Kraków
19.09–
16.10.
2015



KlinkLucy03

Born 1951. Studied painting at the University of California, Berkeley and Davis campuses. Have worked as an artist, a computer programmer and a teacher.

> 3d files are opened with a text editor or spreadsheet, then cut, paste, find and replace are used to rearrange the positions of the vertices recorded in the files. In some cases, formulas are applied via scripting. The doctored files are imported into Blender, then textured and rendered. Often the 2d textures are also glitched in various ways. Traditional glitch methods are sometimes applied to the files, but the artist has also developed methods that manipulate and distort the way the 2d information is mapped to the 3d models.

10|Tù.úk'z (BRA)

Tu.ukz jest to nazwa projektu art-haktywistycznego autorstwa Arthura Machado z Brazylii. Hakowanie, według artysty, jest sztuką nieustannej nauki o artefaktach, które spotykamy w życiu, oraz odnosi się do rozwoju i wykorzystania technologii umożliwiającej otwartą wymianę informacji.
Arthur tworzy na polu sztuki postinternetowej od 2012 roku, jest byłym Ambasadorem The Wrong – New Digital Art Biennale. Jego prace można oglądać w ramach działalności Glitch Artists Collective, Gallery T. oraz SuPer Art Modern Museum (SPAMM).



Camouflaged



Waterfall

Tu.ukz is a art-hacktivist project by Arthur Machado (Brazilian, born in 1992). Hacking is the art of constantly learning about the artefacts that surround us throughout our lives, and its refer to the development and use of technology to open exchange of information. Arthur Machado started in the Digital and Internet fields at 2012. Today he is a featured artist at the Glitch Artists Collective, Gallery T. and SuPer Art Modern Museum (SPAMM) and a former Ambassador of *The Wrong – New Digital Art Biennale*.



Broken







Dreaming



Insight



Camouflaged



Mind



Underground



Broken



Waterfall



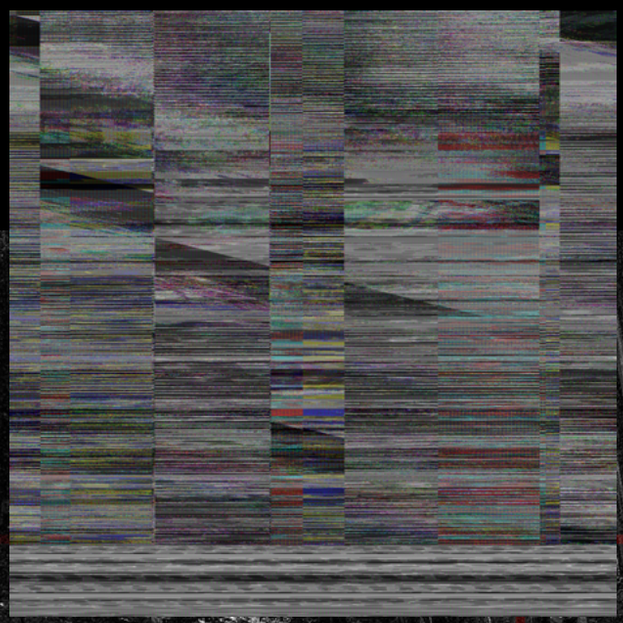
Camouflaged 2

> Photoshop, Pixel Drifter, Blender

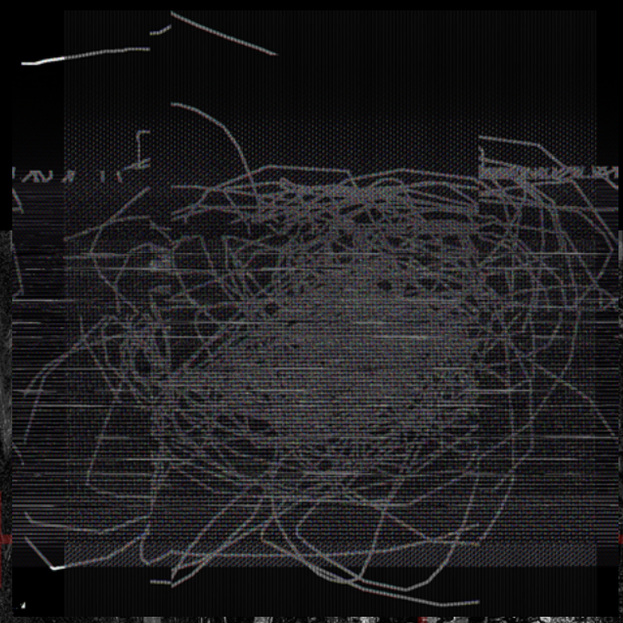
11|Massimo Magee (UK)



Rainbow Jungle



Rust Obelisks



Monochrome

UWAGA! Prace Massimo są jednocześnie obrazem i dźwiękiem. Kliknij na pracę, by wejść w link i usłyszeć to, co widzisz

ATTENTION! Massimo's works are images and sounds at the same time. Click them and you will hear what you just have seen.

Massimo Magee jest pisarzem, artystą sztuk wizualnych i muzykiem, mieszka w Londynie. Jego twórczość łączy tekst, muzykę eksperymentalną oraz grafikę. Występował m.in. w USA, Francji, Polsce i Australii.

Massimo Magee is a writer, artist and musician based in London, UK. His work is wide-ranging, including fiction, text art, combined text, sound and image digital art pieces, experimental music (improvised, composed and everything in between), free jazz, obsessive and repetitive drawing pieces, radically extended saxophony, electronics, data manipulation and much more. He has performed internationally and had recordings released in the USA, France, Poland and Australia and the third novel in his new trilogy, In Three Parts, has just been published through [Array] Press.

> obrazy edytowane w Audacity jako utwory muzyczne /////images edited in Audacity as pieces of music

12|Roberto Malano (CAN)



Feelings of loneliness

Roberto Malano jest artystą wizualnym z Montrealu. Studiował literaturę i film. Zanim na dobre zajął się sztuką eksperymentalną, pracował przez pewien czas w przemyśle filmowym. Wykorzystuje klipy wideo, zdjęcia, aplikacje do edycji wideo, analogowy sprzęt wideo oraz inne formaty, które akurat go zainspirują. Eksploracja światów analogowego i cyfrowego glitchu pozwoliła mu stworzyć wiele oryginalnych prac i pracować z wieloma muzykami, którym projektował oprawę graficzną albumów. Minimalistyczne prace Roberta próbują uchwycić moment nieskrępowanych, prawdziwych emocji oraz ludzkich napięć.



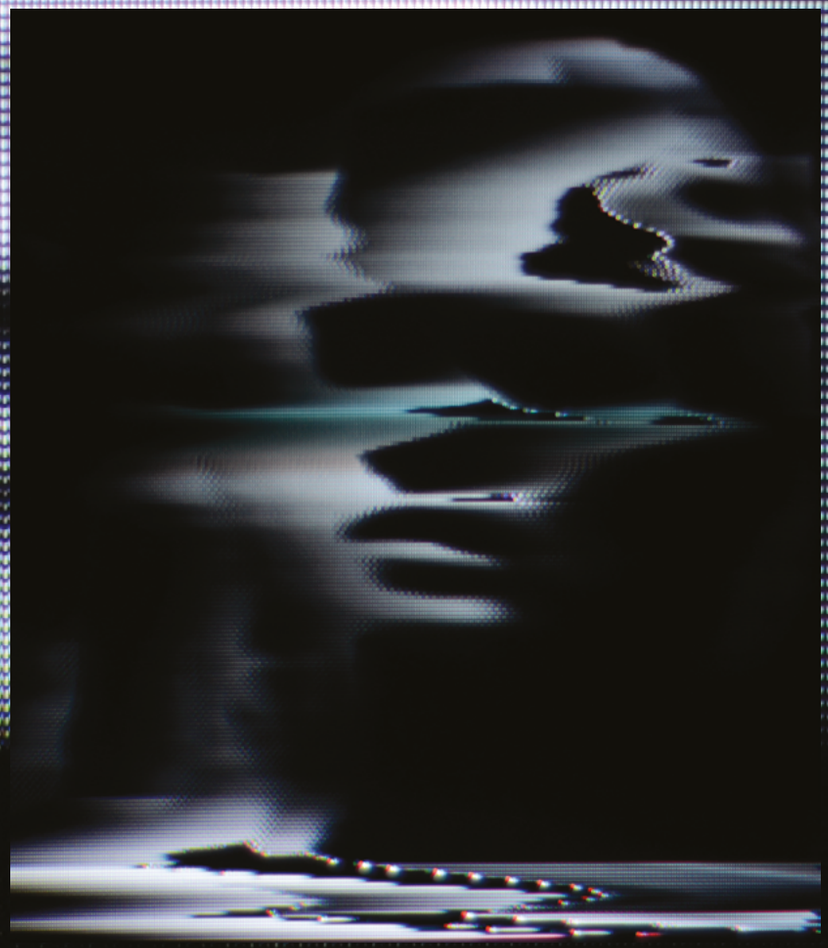
Depressive illusions



Dark desires



Affliction



Altered states

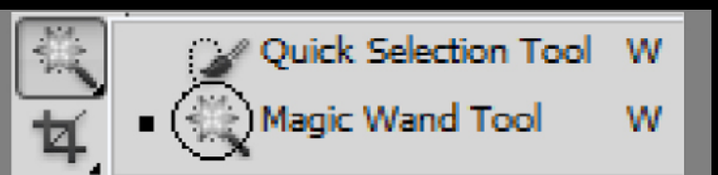
Roberto Malano is an experimental visual artist living in Montreal, Canada. Following his studies in literature and film at l'Université du Québec à Montréal (UQAM), Roberto worked some years in the cinematography field before switching artistic fields and devoting himself entirely to his passion of experimental art.
He mainly works with video, photography, video editing applications, analog video equipment and various other inspiring media. His exploration into the world of analog and digital glitch art has allowed him to create a multitude of original works and to collaborate with many musical artists to create works of art for albums.
Roberto's work includes creating and capturing moments of raw emotion and tension within the individual. A uniquely concerning and strange atmosphere emanates from his minimalist works.

> manipulacja video nagranym na VHS przy pomocy Tachyon+, VCR i CRT //// manipulation of film footage on VHS format with Tachyon+ equipment and some minor tweaking with the VCR and CRT

13|Mazi Moilanen (FIN)

Mazi Moilanen urodziła się w 1997 r. w Finlandii. Odwiecznie zafascynowana błędami i usterkami, glitch art odkryła dzięki Ryojiemu Ikedzie w 2012 r. Dużą inspiracją do tworzenia własnej sztuki w tym nurcie stał się dla niej klip Portera Robinsona do utworu pt. „Flicker”.

> Photoshop

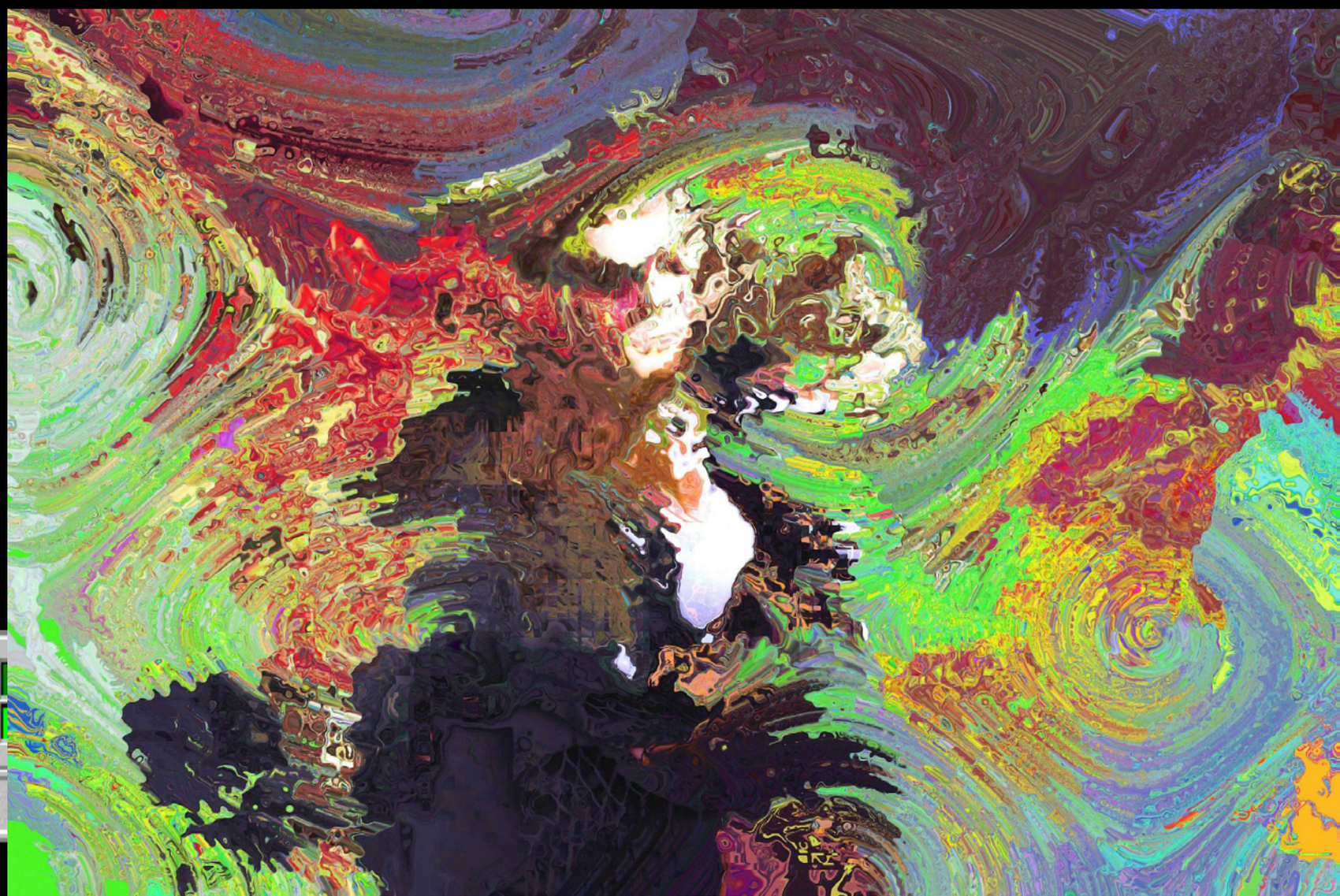




“A 19-year-old kid from Finland with too much time in my hands. Always fascinated by errors and corruptions/glitches/malfunctions ever since I was like 11. Finding glitch art around 3 years ago via Ryoji Ikeda became a bigger thing in my life than I would have thought back then. Got more involved in cooking up glitch art myself around a year ago, after being inspired by Porter Robinson’s „Flicker”, although I had been databending way before that, too.”



Jellyfish nebula



Phantom



Kraków
19.09-
16.10.
2015

14 Chris Pottberg (USA)

Estetyczna kreacja poprzez fetyszyzację destrukcji.



Last shuttle launch

> delaunay triangulation

14|Clif Pottberg (USA)



Kreacja estetyczna poprzez fetyszyzację destrukcji.

Last shuttle launch

Aesthetic creation through the fetishization of destruction.



Glitch city

> delaunay triangulation displacement map

> JPG glitch

GLITCH ART IS DEAD

Kraków
19.09–
16.10.
2015



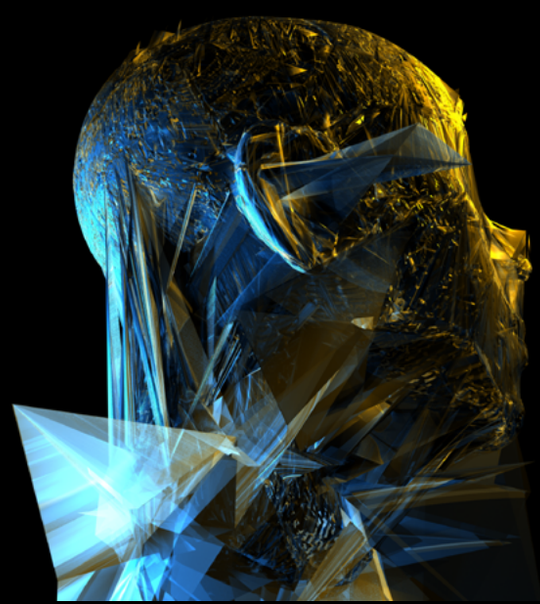
Glitch in thoughts

Elena Romenkova urodziła się w 1986 r. w Sankt Petersburgu. Od 2004 r. jej prace prezentowane były m.in. podczas The Wrong, SPAMM oraz na wystawach w Rosji, we Francji i w Kanadzie. Brała udział w IV międzynarodowym biennale młodej sztuki w Moskwie.

Elena Romenkova, born in 1986, is an artist from St. Petersburg, Russia. She participated in art exhibitions in Russia and abroad since 2004. Participant of the IV Moscow International Biennale for Young Art, author of several solo exhibitions of media art in Russia and abroad, like: Glitch Art (ESG-21, Saint-Petersburg), Digital Vision (Limoges, France), CLOUD makers and Open Tech (Vancouver, Canada), The Wrong, SPAMM and other.

15|Elena Romenkova (RUS)

> 3D glitch & Notepad++



16 | Spencer Selby (USA)

Spencer Selby jest poetą i historykiem filmu. Rocznik 1947. Prezentował swoje prace w wielu amerykańskich miastach i w Europie. Ma na swoim koncie 9 tomików poezji, 6 artbooków oraz 2 publikacje o filmie noir. Współtworzył magazyn o poezji wizualnej „Score". Mieszka w Ames w stanie Iowa.

Babylon Drive





Photoshop and then rebuild from the debris; Genuine Fractals plugin

> pictures destroyed dramatically in Photoshop and then rebuild from the

Poet, artist and film historian, Spencer Selby has performed work and presented slide shows in many North American cities and in Europe. He is the author of nine poetry books, six artist books and two reference works on film noir. Selby ran the Canessa Park Gallery Series in San Francisco, co-edited the visual poetry magazine Score. He currently lives in Ames, Iowa.

GLITCH ART IS DEAD

Kraków
19.09–
16.10.
2015



Glitch Noir Woman 3

> całkowite niszczenie, a następnie odbudowywanie plików graficznych w programie Photoshop; Genuine Fractals plugin

17|Nelson Silva (UK)

Nelson sam siebie określa jako grafika, którego pasją jest również glitch art. Mieszka w Portugalii.
A graphic designer who also likes glitch art.



shadow of the wind

> WordPad effect,
Photoshop

> imageslicer



the sadness of roses

> imageslicer (script by Tomasz Sulej)



apollo

> pixelsorting, triangulate DF master, Photoshop

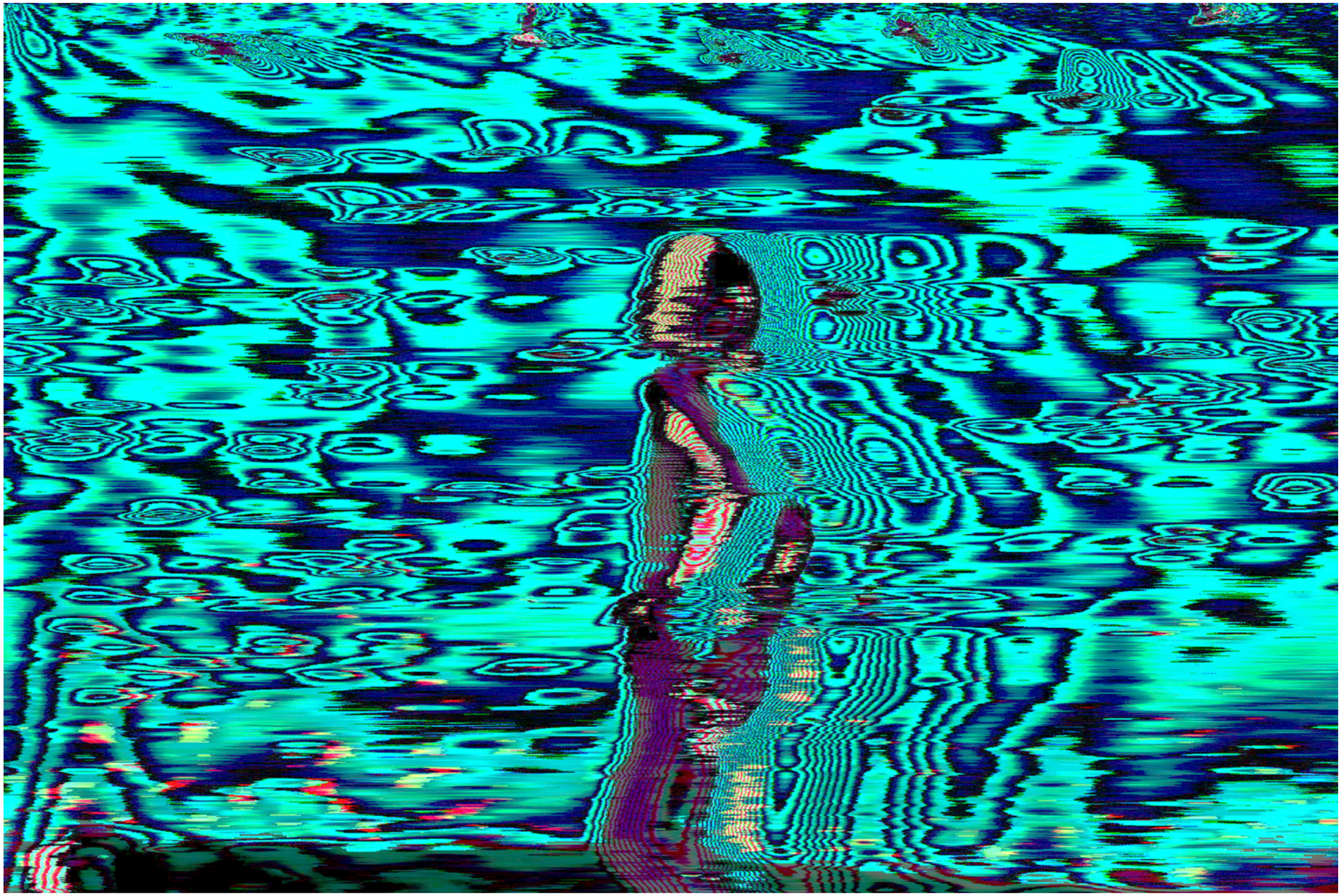


véronique

> databending .webp, Photoshop

```
.18 {
name:Tomasz Sulej;
country:POL;
}
```

```
<h1 title="Watching">tools:sonification (vcf303), multiple blending</h1>
```



```
<p class="18"> Tomasz Sulej, urodzony w latach 70., z wykształcenia matematyk, zawodowo zajmuje się zarządzaniem projektami informatycznymi. Aktywny członek grup związanych z glitch i generative art, m.in. Glitch Artists Collective, Glitch//Request, GAC:Tool Time, SAG, Creative Coding with Processing and P5.js i wielu innych.</p>

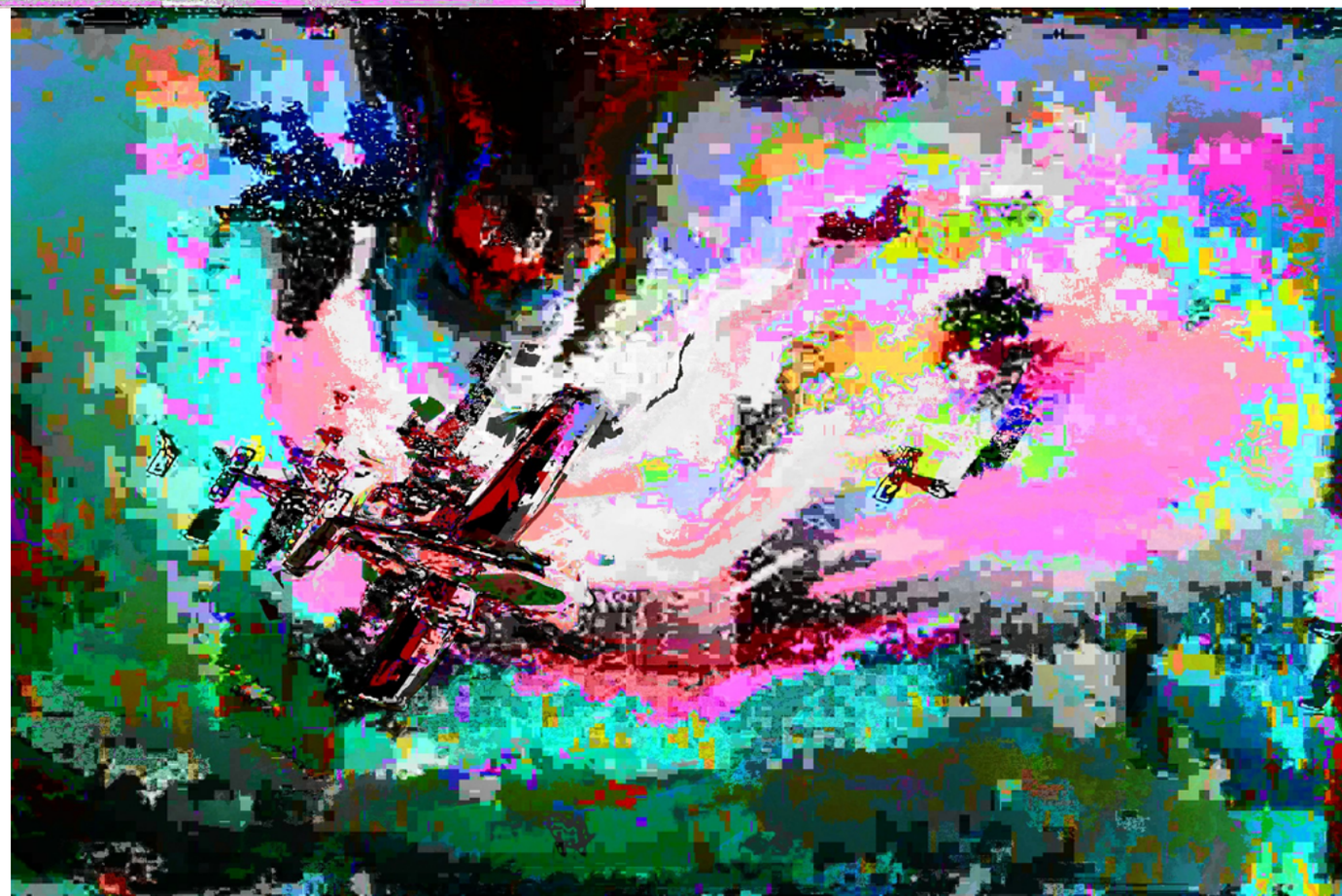
<p class="18">Eksploruje, opracowuje i programuje nowe techniki i algorytmy wykorzystywane przez artystów związanych z glitch artem.</p>
```



<h3 title="Touch of war">
tools:3x imageslicer,
combined in HCL colorspace</h3>

 Born in 70s in Poland, currently lives in Warsaw. Holds a MSc degree in applied mathematics from Warsaw University of Technology. Management of IT projects and teams is what he does for a living. An active member of Facebook groups like: GAC, G//R, GAC:TT, Sonic Art Guild, and few others.

Focuses on the area which he calls "generative glitch", which means producing glitches by own algorithms. Creates tools for other people and help them create unique things.





Marie Antoinette

19|Miles Tay -lor (USA)

Mi- l e s Taylor pocho- dzi z Minne- soty, skończył filozo- fię. Jest muzykiem, DJ-em, pi- sarzem i artystą nowomedial- nym. Występuje i tworzy jako PFun- kus.

Born in Minneso- ta, Miles was raised on his century-old family farm and also in so- uthern California. He gradu- ated from Univer- sity with a major in Philosophy. Since then he has lived in Minne- apolis, Minnesota working as a DJ, musician, writer, and new media ar- tist under the name PFunkus.

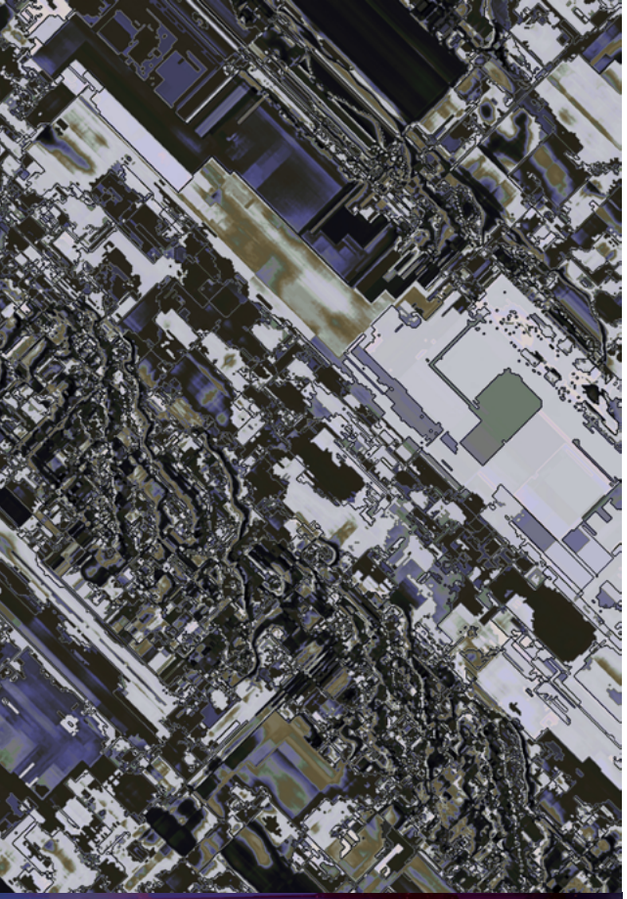
> trian- gula- tion script ASDF Audacity Pixelsort,

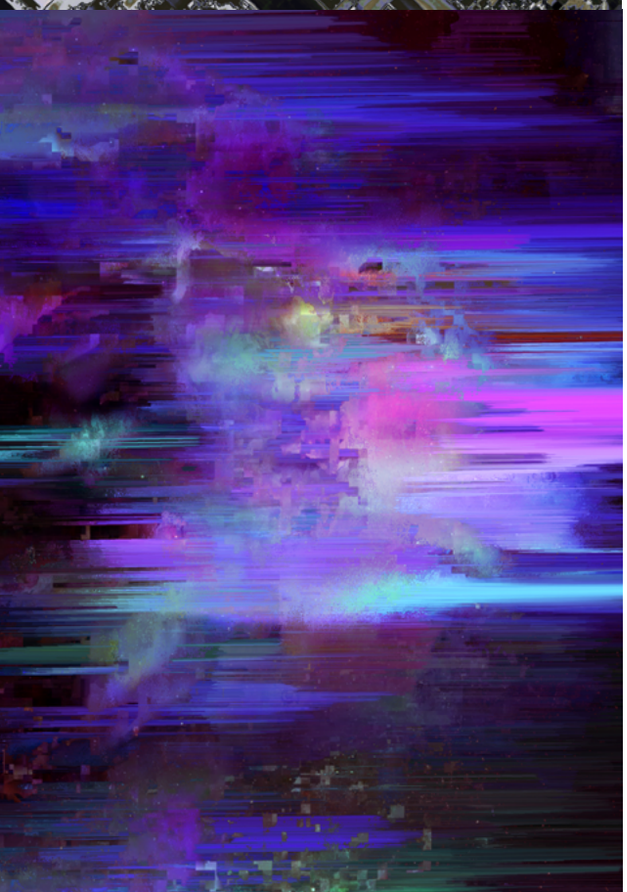


Un Glitche Andelou



Elefante





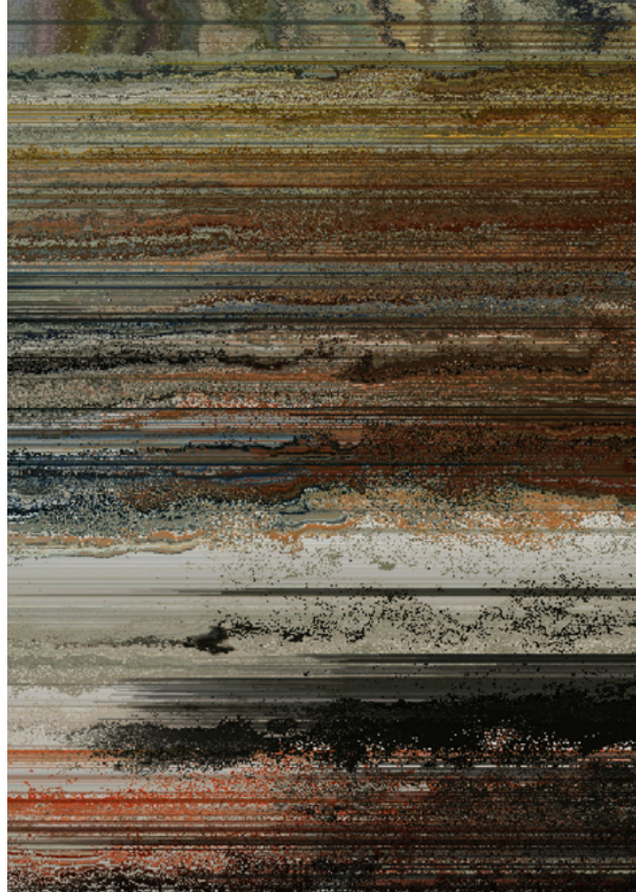


20. James Usill (UK)

Prace Jamesa Usilla koncentrują się wokół zakłóceń i zniekształceń w mediach wizualnych, zarówno fizycznych, jak i cyfrowych. Jego celem jest zmiana sposobu postrzegania otaczających nas systemów poprzez ich zakłócenia. James bardziej skupia się na teksturze i ogólnym wrażeniu, niż na bezpośredniej reprezentacji – często zupełnie zniekształca bazowy obraz, by stworzyć jakość łączącą w sobie różne media i formaty. W ciągu ostatniego roku Usill stworzył serię abstrakcyjnych prac glitchowych pod tytułem *Digital Expressionism*, które powstały w wyniku destrukcji kodu danego obrazu przy użyciu wielu procesów. Prace te to eksperyment z kolorem, formą i kompozycją.

Digital Expressionism: 49, 28, 21, 16

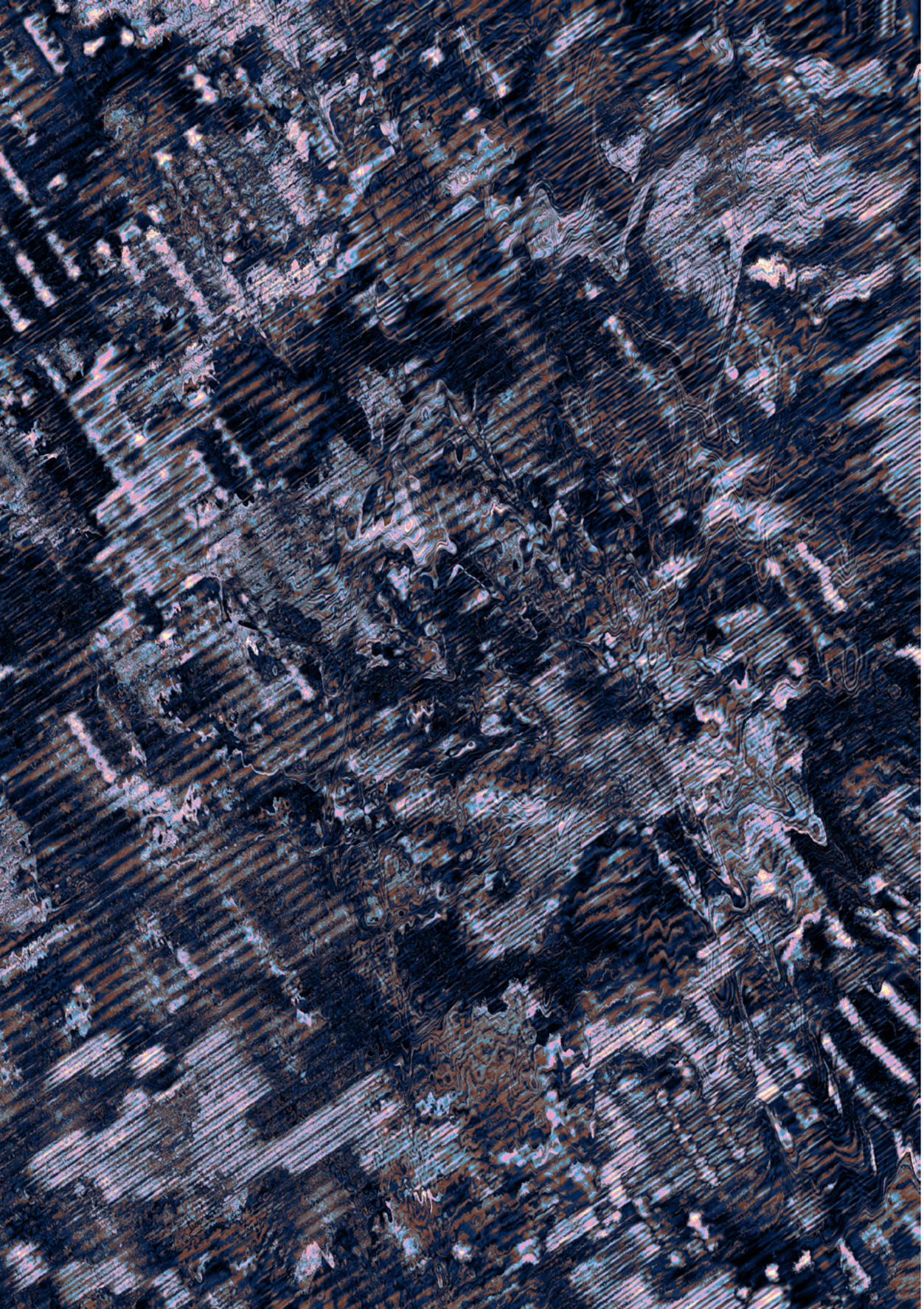




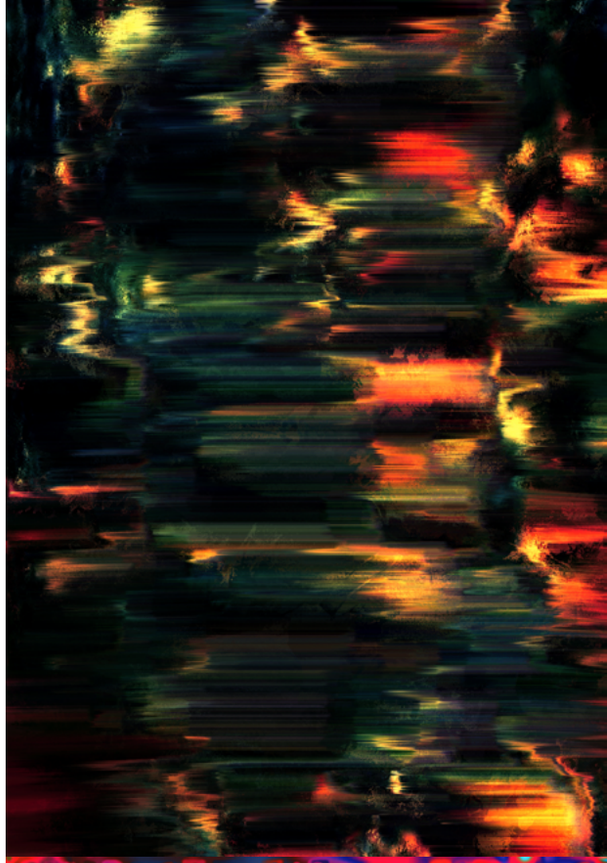
James Usill's work revolves around disruption and distortion in visual media, often employing various processes and techniques, both physical and digital, to manipulate images and visual information. Artist intends to shift perceptions through disruption of expected and everyday systems. His work revolves more around texture and feeling than direct representation, often taking some base image, visual motif or theme and disrupting, distorting or otherwise abstracting it to develop a graphic style to take across different mediums and formats. Over 2014 he has created a series of glitch abstracts which involve disrupting the code of images using multiple glitch processes. These entirely abstracted images are experimentations in colour, form and composition.

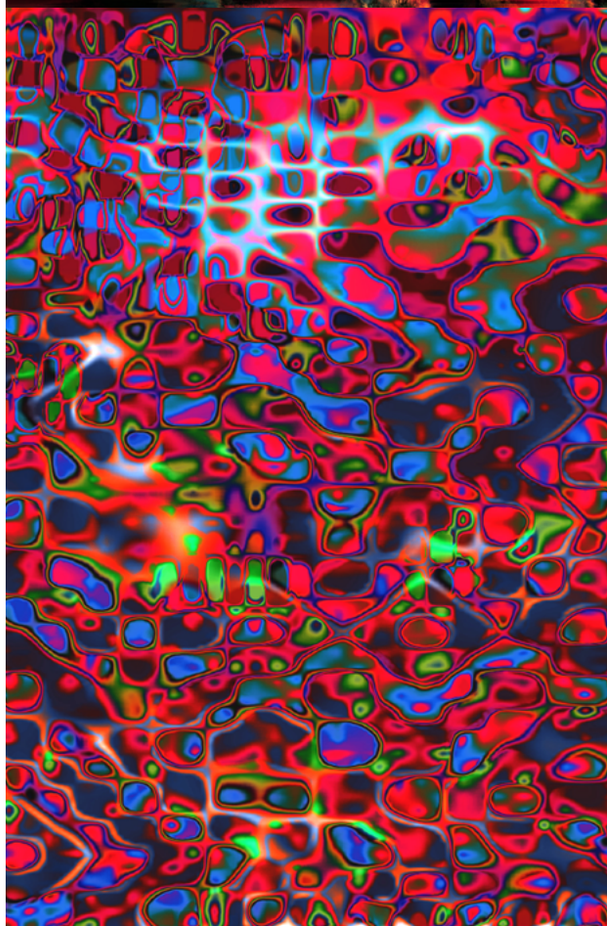


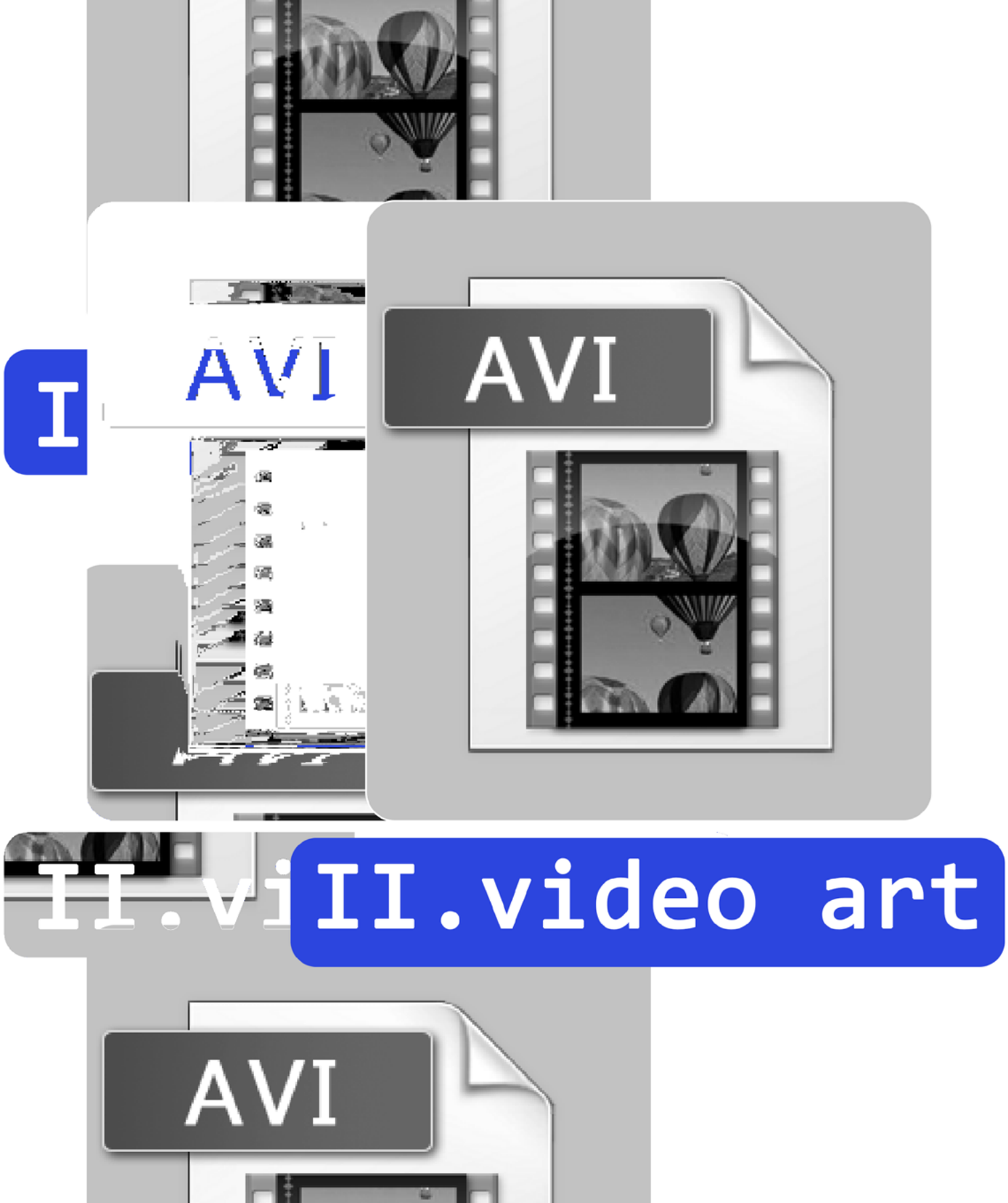
> Pixel Sorting, Audacity Databending, Hex Editing, Faux Sorting, nieprawidłowo otwierane pliki Raw, Processing (Paul Hertz script), Notepad Effect.



Digital Expressionism: 23, 36 (After Richter), 32






AVI
AVI
II.video art
AVI

1. Laurence Chan (SCT)
2. Jeroen Cluckers (BEL)
3. Johann Baron Lanteigne (CAN)
4. Martha Maya (MEX)
5. Jason M. Miller (USA)
6. Nick Zhu (USA)
7. The Dataïsts: Maggy Almao, Antoine Marroncles (FRA)

1. Laurence Chan (SCT)

Laurence Chan pochodzi ze Szkocji, zajmuje się video artem oraz komponowaniem muzyki. Bada estetykę glitchu w synchronicznej sferze audiowizualnej, wykorzystując połączenie analogowych i cyfrowych metod zakłóceń.

Maxima minima
https://vimeo.com/140691499

> databending
> artefakty kompresji / compression artifacts
> Resolume

Video artist with a background in sound design and composition. Audiovisual works maintain a strong focus in visual music, sound art and audioreactive visualisations. Currently developing and exploring areas of glitch aesthetics in a synchronous audiovisual realm - utilising a fusion of both analog and digital glitching methods.



2. Jeroen Cluckers (BEL)

Oneiria
http://www.jeroencluckers.be/oneiria/

> datamosh

Jeroen Cluckers pochodzi z Belgii, zajmuje się filmem eksperymentalnym i video artem. Jego prace prezentowano w ponad 20 krajach, w miejscach takich jak FILE, ISEA, Athens Digital Arts Festival, Internationale Kurzfilmwoche Regensburg. Mieszka i tworzy w Ghent.

Jeroen Cluckers is a video artist and experimental filmmaker. His work has been displayed in more than 20 countries, in venues such as: FILE, ISEA, Athens Digital Arts Festival, Internationale Kurzfilmwoche Regensburg. He currently lives and works in Ghent.



3. Johann Baron Lanteigne (CAN)

Conifers
https://vimeo.com/103542918

> datamosh
> format corruption / błędy w zastosowaniu formatów plików
> 3D glitch w programie Jitter

Johann Baron Lanteigne jest artystą z Montrealu. Jego prace eksplorują związki dźwięku i światła, ilustrując moment przejściowy pomiędzy światem fizycznym i wirtualnym. Flirtuje z cyfrowym glitchem, który łączy ze swoją pasją do architektury, malarstwa oraz projektowania na skrzyżowaniu net artu, teledysków oraz europejskiej demosceny. Do tej pory jego prace prezentowane były we Francji, Wielkiej Brytanii, na Ukrainie, Litwie i w Kanadzie.

Johann Baron Lanteigne is a digital media artist from Montreal. His work observes the union of sound and light as a vessel to illustrate ongoing transitions between the physical and the virtual. His various data wrangling techniques, sometimes flirting with digital glitch unites with his passion for architecture, painting and design resulting in a cross between net art, music videos and the European demoscene. So far, his work was presented in France, United Kingdom, Ukraine, Lithuania and Canada.



4. Martha Maya (MEX)

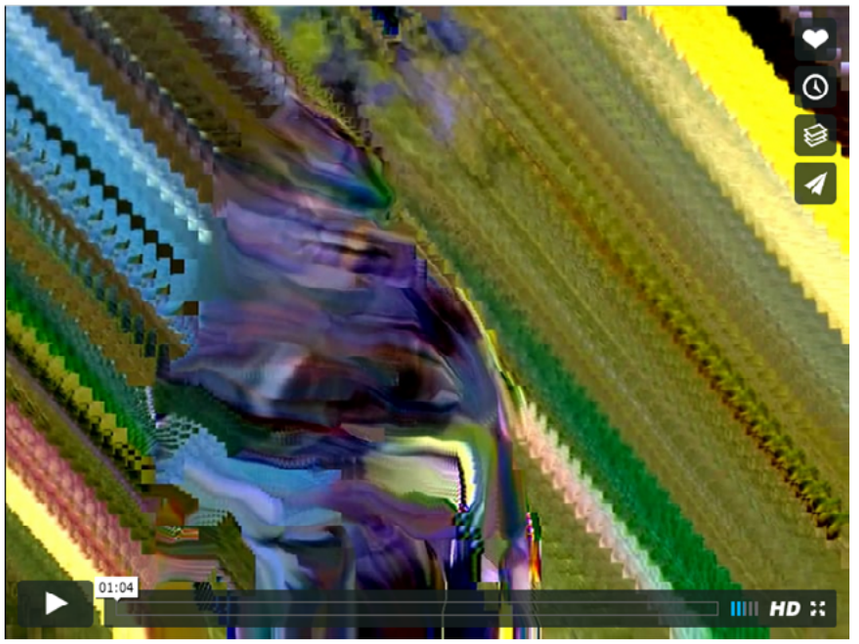
Martha Maya (rocznik 1991) pochodzi z Meksyku, ukończyła komunikację na Uniwersytecie w Baja California. Jest fotografką i montażystką, jej eksperymentalny dokument Footnote (Pie de Página) prezentowano na festiwalach m.in. w Portugalii, Peru, Madrycie, Meksyku czy Argentynie, został również uhonorowany nagrodą dla najlepszego krótkometrażowego dokumentu podczas Międzynarodowego Festiwalu Dokumentu w Meksyku (DOCSDF). Eksperymentuje z nowymi formami montażu i dekompozycji takimi jak datamosh i databending.

> video editor Premiere, FC7
> datamosh – ffmpeg, avidemux
> Processing

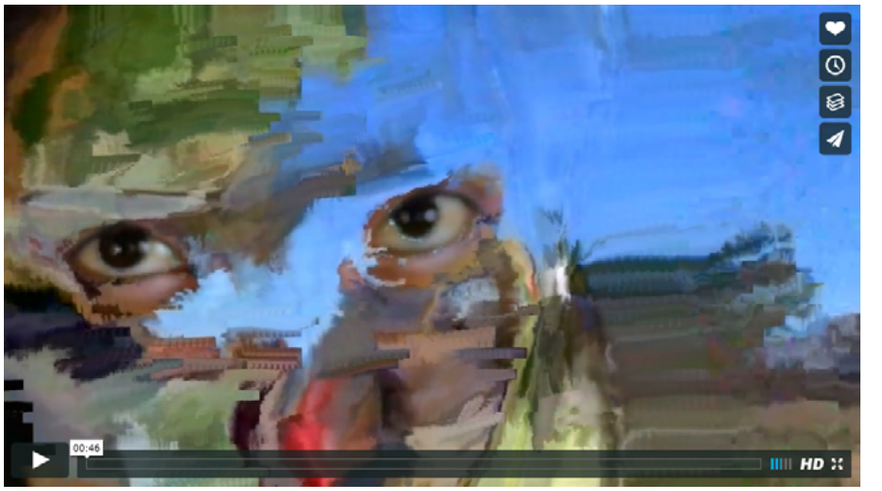
25 year old Mexican, editor and photographer. Bachelor's degree in Communications by the Universidad Autonoma de Baja California. Her first video projection was in 2006 in the Festival Transmigration and Borders. Her most recent work as a photographer and editor was in a experimental documentary "Pie de Página" (Footnote) that has been part of several festivals such as Cinetrofa Portugal, FENACO Perú, Video Art House Madrid, Videofest 2k14, Festival Latinoamericano of Video and Arts from Argentina, XI National Exhibition of Women in Film and TV of México and won best short documentary in DOCSDF. She is currently experimenting with new forms of editing and decomposition of the image with techniques such as datamosh and databending.

---

1. Pure gold
https://vimeo.com/135147660



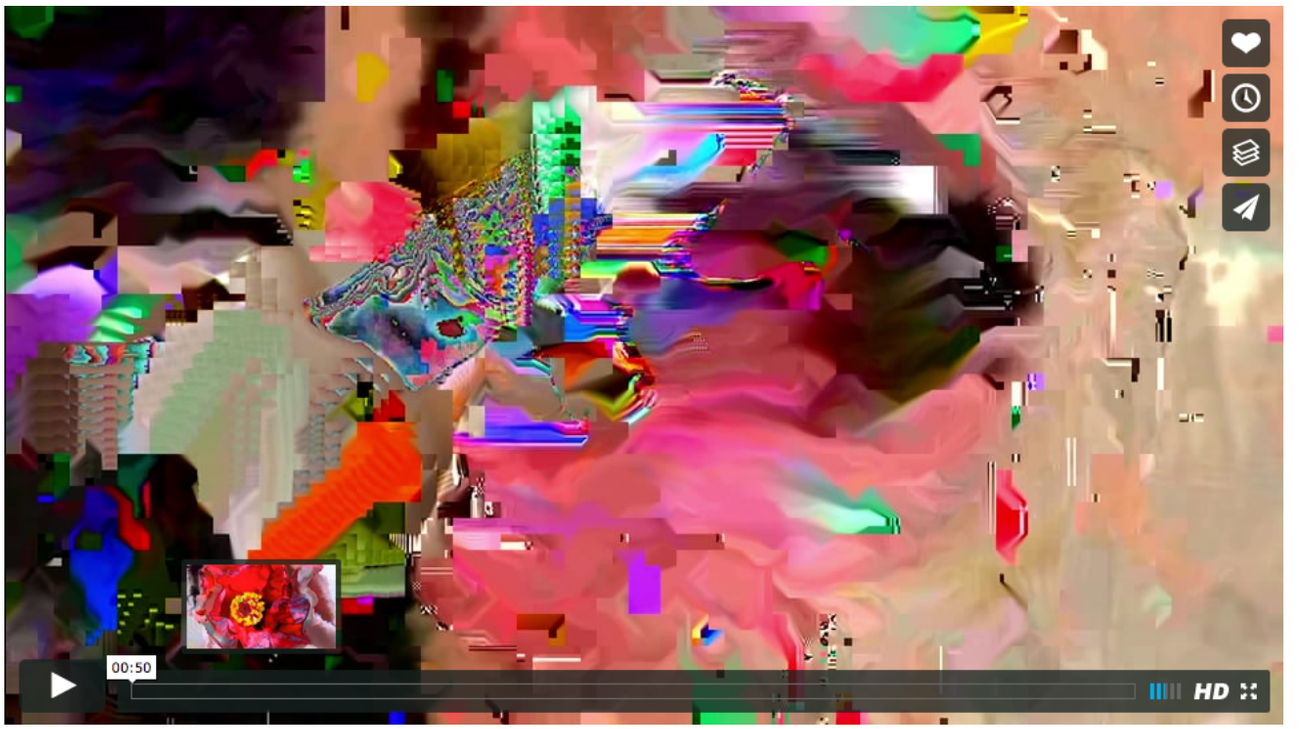
2. Trip
https://vimeo.com/132905786



3. Colordrift
(brak online / not uploaded online)



3. Corporal destruccion
https://vimeo.com/132905787



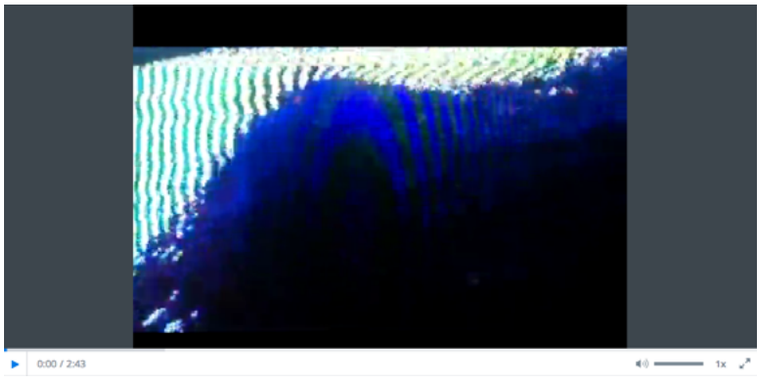
5. Jason M. Miller (USA)

Jason M. Miller pochodzi z Teksasu, jest muzykiem, ale również eksperymentuje ze sztukami wizualnymi, w szczególności lomografią i analogowym wideo. Przez 18 lat pracował przy produkcji audycji radiowych. Gra na tubie, basie elektrycznym i syntezatorze. Założyciel Film Score Project.

Jason M. Miller is from Texas, USA, he has worked in radio broadcast production for about 18 years. He has been a musician since age 12 starting on tuba and electric bass and adding guitars and synthesizers along the way. Works also in the visual arts, specifically lomography and analog video. Founder of the Film Score Project.

> VCR
> Tachyons+
> Vortex Decoder
> Phillips CRT TV digital capture with Roxio
> Vidicraft Detailer II
> Sony Vegas
> Panasonic WJ-AVE5 video mixer

1. Eagle flight (brak online / not uploaded online)



2. Glacier
https://www.youtube.com/watch?v=RXcnpHbyCK0



3. Water ballet glitch mix
https://www.youtube.com/watch?v=xQf6uybEWhE

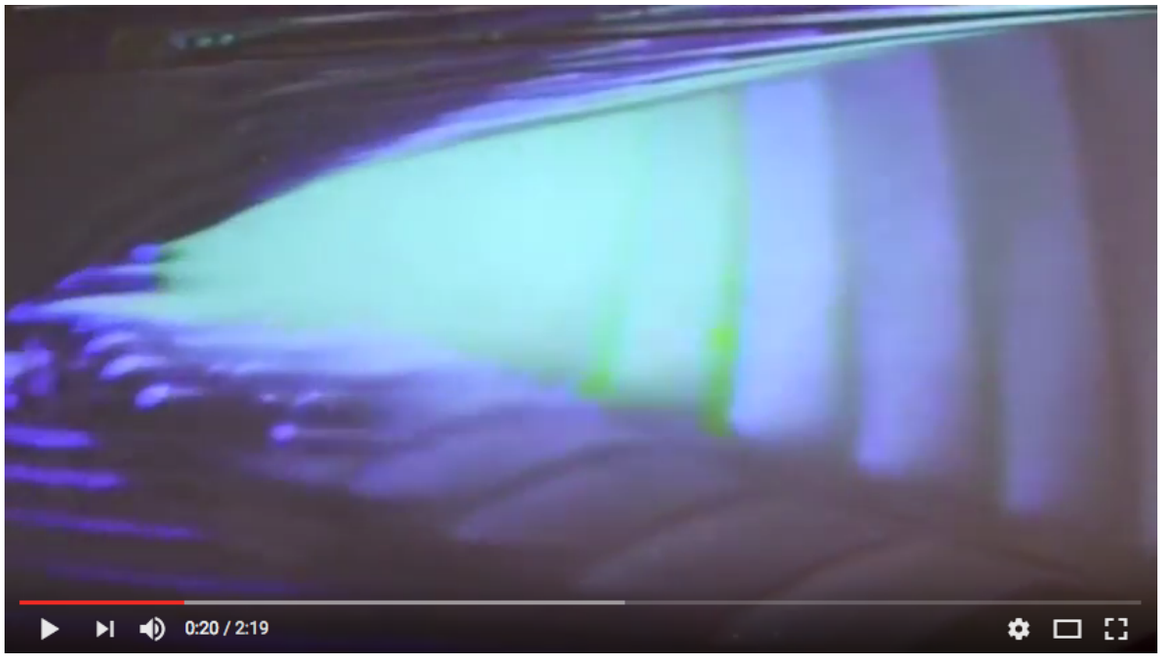


6. Nick Zhu (USA)

HDRe
https://www.youtube.com/watch?v=0bbHP9y3xd4

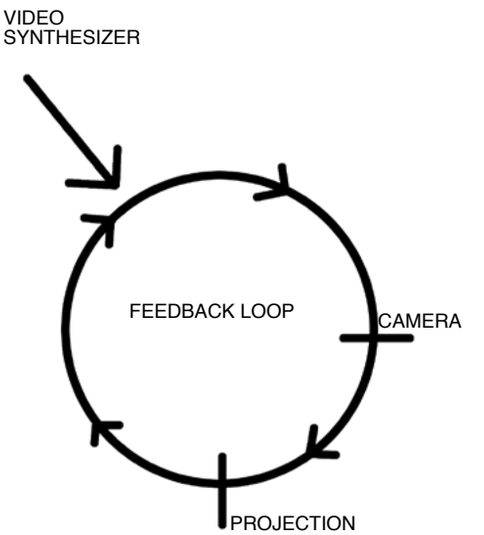
Nick Zhu pochodzi z Portland w USA, ale sam o sobie mówi, że jest obywatelem Facebooka. Jest wieloletnim członkiem Glitch Artists Collective oraz administratorem grup POST JAPAN oraz N e w A e s t h e t i c.

Nick Zhu is a Facebook citizen who is a fourth-year resident of Glitch Artists Collective and admin of POST JAPAN and N e w A e s t h e t i c. He currently resides in Portland, OR.



The original footage was made with by a digital camera recording a projection of the footage that it was capturing. The sort of 'endless tunnel' of reiterated frames was affected and colored by an analog video synthesizer, which was placed in the circuit between the camera and the projection.
The audio was made by recording an organ that was then processed through a headphone taped to a computer microphone. During this processing the vocalizations were also recorded, thus emulating the "line into a continuous circuit" format that the video was created in.

W pracy HDRe kamera nagrywała w układzie ze sprzężeniem zwrotnym, tzn. nagrywała materiał wyświetlany z niej samej. Ten „niekończący się tunel" powtarzających się klatek został zniekształcony i zabarwiony przez analogowy syntezator video umieszczony w obszarze między kamerą a wyświetlanym materiałem. Ścieżka dźwiękowa została zrealizowana poprzez nagranie organów, których brzmienie zostało zapośredniczone przez słuchawki przyklejone do komputerowego mikrofonu.



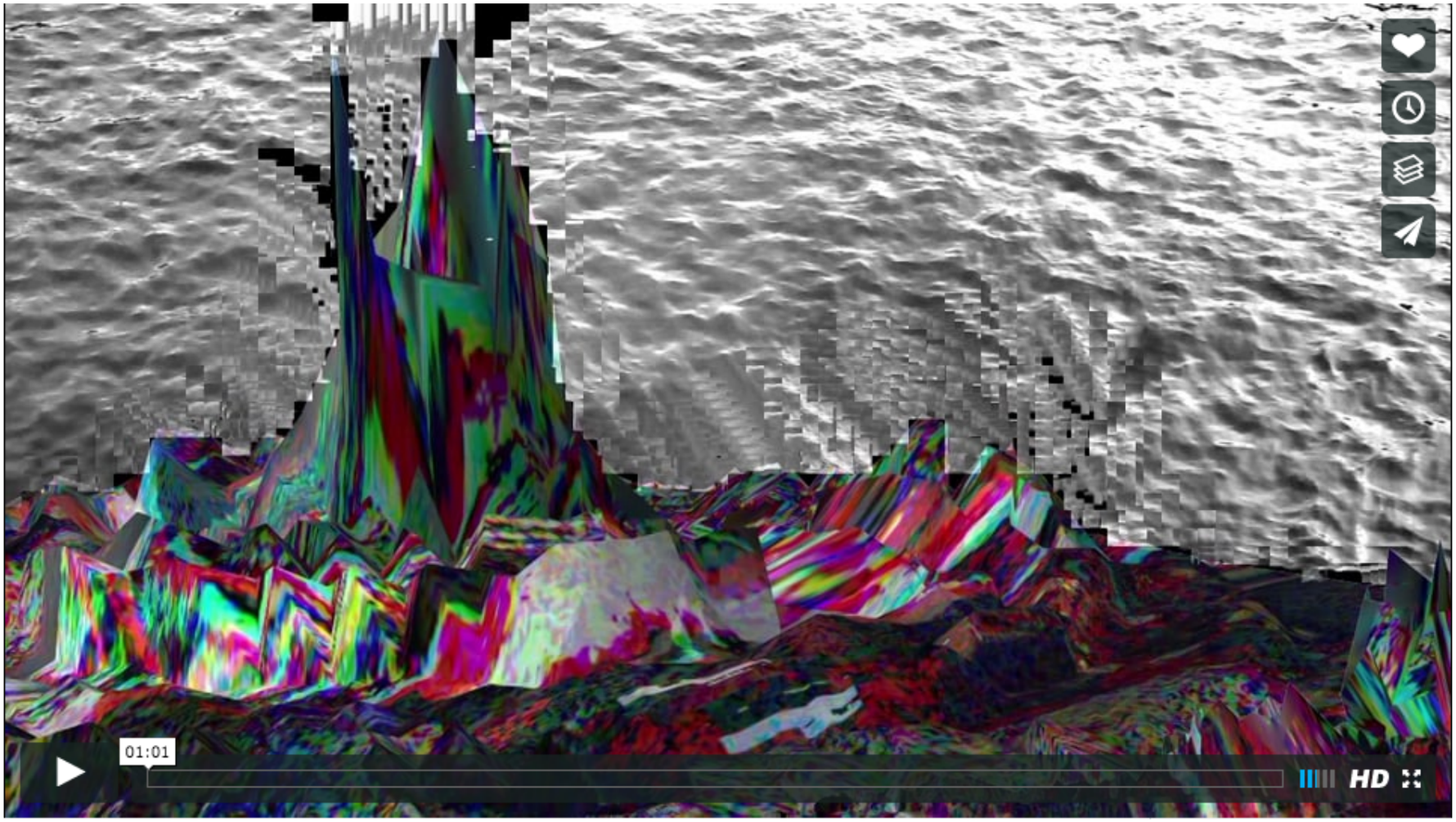
7. The Dataïsts (FRA)

Hʌng_Shʌи_Shuɨ
https://vimeo.com/115651900

> datamosh z wykorzystaniem avidmux
> Quartz Composer
> Audacity (sonification)

The Dataïsts to duet audiowizualny z Paryża, w którego skład wchodzą Maggy Almao z Wenezueli oraz Antoine Marroncles z Francji.

The Dataïsts is an audiovisual duo formed by Maggy Almao (Venezuela) and Antoine Marroncles (France), based in Paris since 2013.



ARTY

articles in Polish

KULY








WSPANIAŁEGO DNIA

Piotr Puldzian Płuciennniczak

Nintendo Badiou i glitch art bez wydarzeń

Choć książeczka, którą trzymasz na monitorze, zatytułowana jest *Glitch art is dead*, **to nie chodzi tu przecież o umieranie obrazków ani obrazki umarlaków. Estetyka umiera ostatnia:** dzięki softwareowym systemom podtrzymywania życia pociągnie jeszcze jakiś czas. **Możemy być tego pewni. Zamiast niej do piachu poszła nadzieja. Teksty, które zebraliśmy,** nie mówią o tym, że glitch art zanika, **zostaje zapomniany albo wyparty przez następną sieciową estetykę.** ~~Przeciwnie: glitch artu jest coraz więcej i dlatego właśnie jest martwy.~~ **„Coraz więcej" jest przyczyną zgonu. Jak do tego doszło? Co to w ogóle znaczy?**

Dla Jakuba Mihilewicza glitch przestał być atrakcyjny, kiedy został utowarowiony[1]. Romantyczne pretensje artystek i ideologów glitch artu nie mają większego znaczenia, skoro dokładnie te same narzędzia używane są przez działy kreatywne medialnych korporacji. To, co interesujące w glitchu, zmarło, kiedy datamoshing pojawił się w filmach animowanych Disney'a i teledyskach, nie mówiąc już o kampanii społecznej kościoła katolickiego w Polsce. Prawdziwa awangarda jest tam, gdzie nie ma pieniędzy. Zdaniem Matthew Austina główny nurt glitch artu to kopia z kopii, odtwórcze i przewidywalne próby wygrania szybkich lajków na loterii Facebooka[2]. Swobodą poszukiwań i odwróconą ekonomią czystej sztuki można cieszyć się w niszy, ale do grupy Glitch Artists Collective należy dziś kilkadziesiąt tysięcy żądnych atencji osób. W wyniku ekspozycji i dostępności łatwych narzędzi glitch art przeszedł od fazy eksperymentów do fazy banału. Podobne wnioski, choć pozbawione antykomercyjnego romantyzmu, można wysnuć z tekstu Mariusza Pisarskiego[3]. Twierdzi on, że glitch tworzony przez ludzi to jedynie substytut właściwego glitchu. Nie może być mowy o prawdziwej przypadkowości, dopóki intencja i wola kontrolują output. Dopiero zdanie się na kwantowe fluktuacje w obwodach pozwala na doświadczenie glitchu jako wydarzenia.

Wszyscy trzej – zgodnie z tytułem książki – wskazują na ograniczenia, słabości i wreszcie martwotę współczesnego glitch artu. Obietnica, jaką złożyła sztuka usterek, nie została spełniona. Skąd taki krytycyzm w stosunku do tej rozwijającej się dziedziny sztuki (w omawianym tu przypadku: głównie sztuki wizualnej)? O jaką obietnicę chodziło i dlaczego glitch art nie żyje?

[1] **Jakub Mihilewicz,** *GLITCH IS DEAD*, **w tym tomie.**

[2] **Matthew Austin,** *„Możemy być bohaterami": O naturze usterek w glitch arcie*, **w tym tomie.**

[3] **Mariusz Pisarski,** *Glitch-lit. Odchodzenie od literatury człowieczej*, **w tym tomie.**

Kategoria wydarzenia jest kluczowa dla zrozumienia tego, co glitch art obiecuje. Książka Alaina Badiou *Bycie i zdarzenie* została udostępniona anglojęzycznemu światu w 2005 roku, czyli gdzieś w czasie narodzin glitch artu[4]. Sam byłem pod jej wpływem, kiedy pracowałem nad *Marszem na ROM*[5]. To, co Badiou rozumie przez pojęcie Zdarzenia, jest tu jak najbardziej na miejscu. To sytuacja radykalnego zerwania, transformacji tego, co istnieje, na bazie tego, co dotąd nie istniało bądź nie było dostrzegane. Rzecz dotąd wykluczana ujawnia się i wywraca stolik: jak buntujący się robotnicy, którzy wychodzą z mroku fabryki, albo skrywana namiętność, która eksploduje. Zdarzenia nie da się przewidzieć, nie da się go zapowiedzieć: rewolucyjna przyszłość to nie jest coś, co przyjeżdża zgodnie z rozkładem. Nie znaczy to jednak, że jest cudem albo boską interwencją. To raczej ujawnienie się tego, co nie było jawne, wydarzenie się tego, czego można się było spodziewać, acz jest niespodziewane. O tej niejednoznacznej sytuacji trafnie pisze Matthew Austin: wiemy, że metro może się zepsuć, ale nie sądzimy, by mogło się to naprawdę stać. Rosa Menkman używa dla oddania tej idei pojęcia „glitch moment(um)", chwilo-pędzie usterki, które przekładałbym na polski jako „atak glitchu" na podobieństwo ataku serca, po którym nic nie zostaje takie samo[6]. Traumatyczne odsłonięcie technicznej rzeczywistości, które pokazuje, jak jest naprawdę, otwiera tym samym przestrzeń nowych możliwości, nowej wiedzy. Doświadczenie załamania jest produktywne, kiedy pozwala nam zrozumieć, jak działa maszyna: jakim podlega regulacjom i jak możemy same ją regulować. Anna Nacher pisze w tym kontekście o inkorporowaniu wydarzeniowości w dzieło w glitch arcie[7]. Uzewnętrzająca swoje cyfrowe flaki praca staje się przedstawicielem sytuacji, w której powstała, niepowtarzalnym i bezdyskusyjnym wyrazem danego zdarzenia. Ujawnia swoje zakorzenienie w technicznej infrastrukturze i czyni z tego znak rozpoznawczy.



[4] Zob. Alain Badiou, *Bycie i zdarzenie*, Kraków 2010.

[5] Piotr Puldzian Płucienniczak, *Marsz na ROM*, Internet 2012, http://ść-ch.pl/marsz-na-rom.

[6] Rosa Menkman, *The Glitch Moment(um)*, Amsterdam 2011.

[7] Anna Nacher, *Od glitch artu do reprezentacji i z powrotem*, w tym tomie.



Problem jednak pojawia się, kiedy niepowtarzalność i wydarzeniowość, które nadają wartości glitch artowi, stają się seryjne, kiedy dawanie świadectwa usterki okazuje się kolejnym rynkiem masowej produkcji i konsumpcji. Rzekoma śmierć glitch artu to sytuacja, w której glitch art wypruty jest z wydarzeń, jest techniczny, ale nie pogłębia wiedzy o technice, jest zdominowany przez pozorowane usterki, sterylny i bezpieczny. Przewidywalna usterka to nie usterka, tylko plan. O takiej śmierci glitch artu piszą zebrani autorzy i autorki.

Gdzieś w okolicach 2012 roku można było uwierzyć, że błędy w działaniu urządzeń technicznych są dobrą metodą aktywnego badania świata. Sam pisałem wówczas, że „to właśnie usterka ujawniła, że do zobaczenia nowego świata nie wystarcza sprawnie działająca technologia, a gładki wykres postępu nie wprowadza nowych elementów. Fakt, że eksperyment jest niemożliwy do powtórzenia, martwi scjentystów. Nas nie powinien, bowiem na mocy swojego sensu tworzenie nowych rzeczy i improwizacja są niepowtarzalne”[8]. Chodziło wówczas o niewczesne odkrycie bozonu Higgsa, które wyjaśniono źle wpiętym kablem w CERN. Jest dość oczywistym, że jeśli chcemy niepowtarzalnych i niespodziewanych wydarzeń, nie możemy używać narzędzi zestandaryzowanych, lecz raczej przypadkowych i doraźnych. Narzędzie i metoda twórcza niech cedują na produkt swoją nieprzewidywalność. Tworzenie wydarzeń to trudna i wymagająca cierpliwości praca: nie można zdawać się na prefabrykaty, niezbędne jest zachowanie sterylnej czystości, by nie zanieczyścić dzieła tym, co już istnieje, tym, co stare. Tak więc Nintendo, na którym Alain Badiou miałby tworzyć glitch art, musiałoby zostać

[8] Zob. Piotr Puldzian Płucienniczak, *CONTROL CANNOT HOLD. Polityka hałasu, ekonomia usterek*, „Ha!art” 37/2012.



poddane circuit bendingowi i mieć zainstalowany w pełni nieprzewidywalny, sprzętowy generator liczb losowych. Warto dorzucić do tego napisany pod wpływem alkoholu, chaotyczny software. Samo się nie zrobi!

W sytuacji, w której tworzenie glitch artu ceduje się na wyspecjalizowane aplikacje oraz w coraz większym stopniu standaryzuje (w istocie *Rodzimy język formatów plików* Menkman rozpoczął ten proces[9]), wielu nowych wydarzeń nie doświadczymy. Z drugiej strony, trudno nazwać opublikowane przez nas prace za *powtarzanie tego samego*: byłoby to złośliwością. **Włączeni w antologię artyści i artystki prezentują bardzo różne podejścia do procesu twórczego, różną tematykę prac czy nawet rozumienie tego, czym jest glitch, na jakim poziomie operuje usterka, co jest jej poddanym.** Trudno też mówić o szczególnej komercjalizacji glitch artu. Ta książeczka, podobnie jak prace z Glitch Artists Collective i innych miejsc, gdzie wysyła się grafiki, jest za darmo. Rozumiemy, że każda subkulturowa estetyka, niezależnie od proklamacji wywrotowej niezależności – od panka po vaporwave – zostanie inkorporowana w tryby marketingu. Znamy mechanizmy działania kapitalistycznej kooptacji, nie lubimy ich, ale też się im nie dziwimy. To tylko estetyka, nie ruch polityczny. W sytuacji, w której kapitał nieustannie szuka nowych metod sprzedaży, nawoływanie „antykapitalistycznych" krytyków, że glitch art umarł i należy przenieść się na inną platformę estetyczną, same nie brzmią zbyt świeżo. Wołania o „autentyczność", „prawdziwą niezależność" i „non-profit" nie przeszkadzały „prawdziwym" pankom i nie przeszkadzają „prawdziwym" vaporwave'owcom robić tego, co lubią robić. Podobnie spodziewam się, że artyści i artystki robiący glitch art raczej z pasji niż oczekiwania lajków będą to robić dalej. Wydarzenia, które będą prowokować, nie będą być może już tak przełomowe, jak pierwszy złamany plik jpg w twoim życiu. Jesteś stara i wiele już w życiu widziałaś, trudno cię zaskoczyć w tym post-ironicznym świecie? Poczekaj tylko, aż zjebie ci się komputer.

Czy glitch art umarł? Kogo to w ogóle obchodzi.

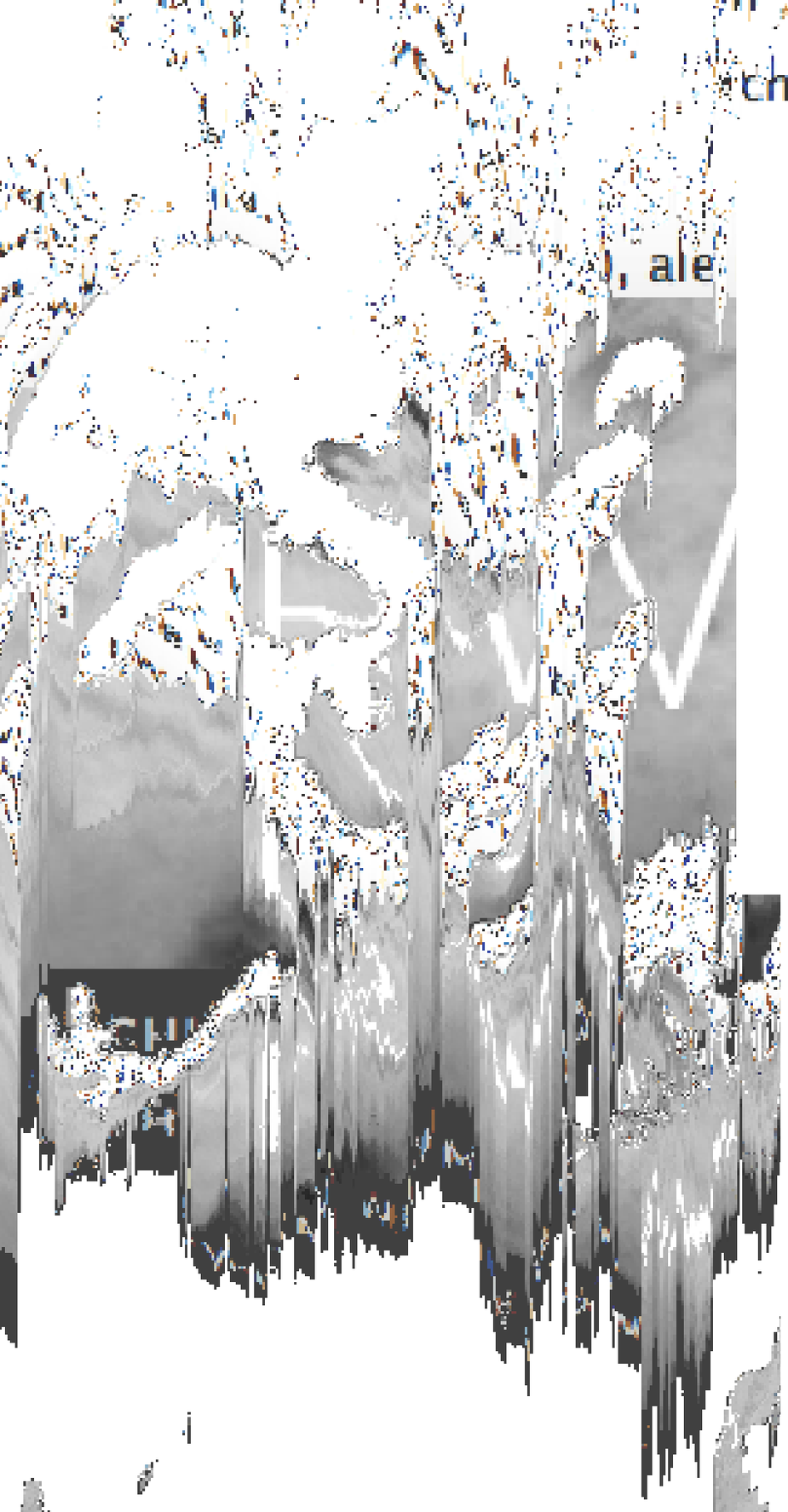
[9] Rosa Menkman, *Rodzimy język formatów plików*, w tym tomie.



jakub mihilewicz

Glitch is dead

artykuł opublikowany po raz pierwszy
na łamach zinu RWA, 2/2014

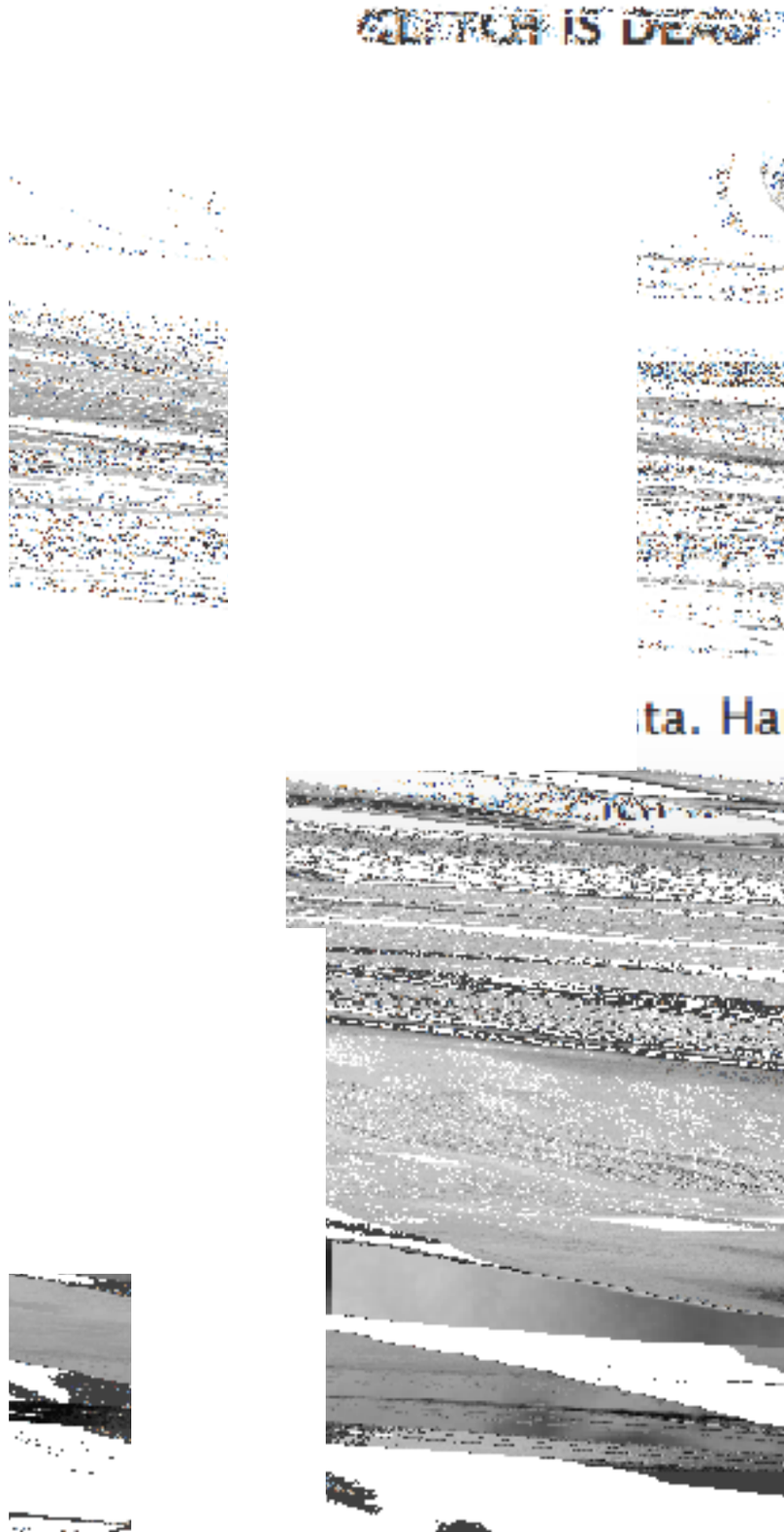


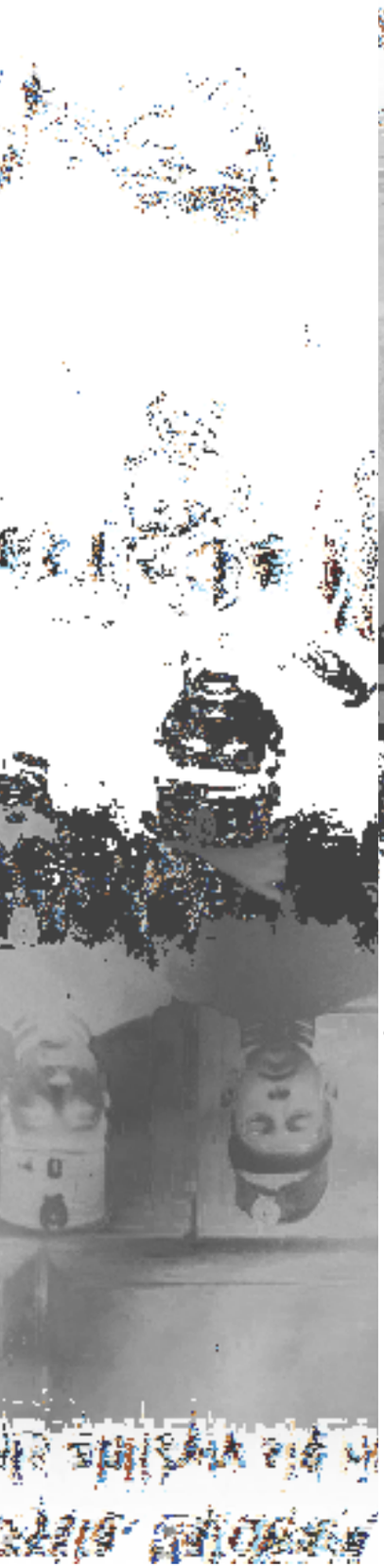
W rozwoju nowych technologii ostatnich lat możemy zaobserwować dwie, pozornie sprzeczne tendencje: jedna to dążność producentów do transparentności, zbliżanie się do ideału tzw. *black boxa*, gdzie kod jest całkowicie niewidoczny, przykryty GUI [*Graphical User Interface*]. W takim urządzeniu istnieją wyłącznie dane wejściowe i dane wyjściowe, technologia staje się przezroczysta. Hardware znika z pola widzenia. Do ideału takiego taktylnego, bliskiego ciału urządzenia zbliżyły się najbardziej iPady (wraz ze swoimi klonami), ale nie tylko – najnowsze modele Macbooków uniemożliwiają „penetrację" ich wnętrz przez zaawansowanych użytkowników, dokładanie kości pamięci czy wymianę płyty głównej – zanika klastrowa budowa sprzętu, znana z komputerów stacjonarnych klasy PC. Oczywiście ma to związek z kapitalizmem i *planned obsolescence,* czyli przyspieszaniem zużywania się sprzętu.

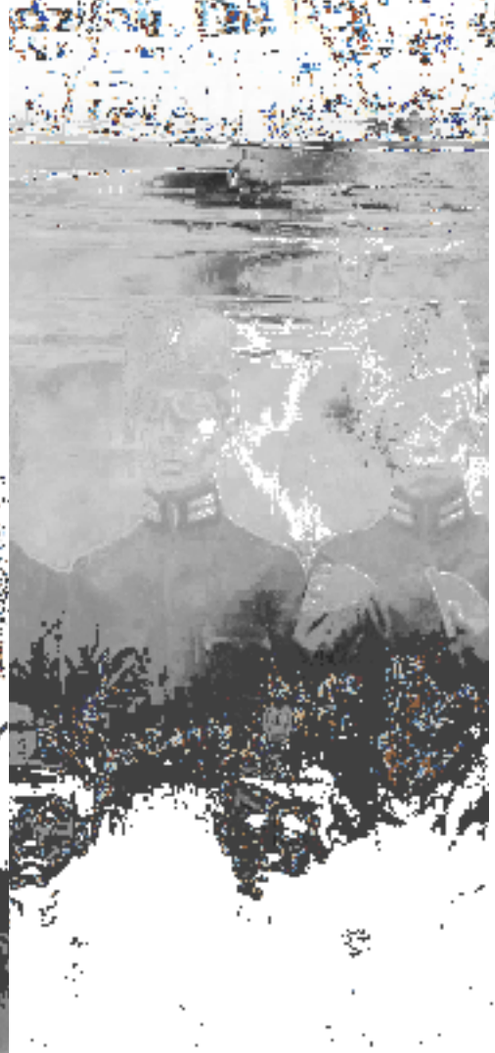
Druga tendencja zauważalna jest bardziej w warstwie kulturowej technologii (za Lwem Manovichem – istnieje podział na dwa poziomy w nowych mediach, poziom technologiczny i poziom reprezentacji, czyli interfejsu). Warstwa kulturowa wpływa na technologiczną i odwrotnie, nawzajem stymulują się do zmian, co więcej często są przez konsumentów nierozróżnialne. Od ponad pięciu

lat w głównym nurcie kultury wizualnej daje się zauważyć modę na glitch, usterkę, pokazywanie „szwów" technologii. Można to rozumieć przez wkroczenie nowych mediów w fazę metamedialną, samoświadomą, tak jak kino zaczęło być samoświadome po tzw. złotym okresie w latach sześćdziesiątych ubiegłego wieku. Z jednej strony glitch wciąż ma się dobrze w środowiskach artystyczno-akademickich, używany jako przejaw awangardowego języka, z drugiej został już na dobre oswojony przez główny nurt kultury popularnej.

Zacznijmy od początku. Szum, hałas, usterka, przester, skupienie na procesualności – wszystko to ma swoją historię w sztuce. Jednak glitch to nie **każda** usterka, to nie szum w nagraniu VHS – jest to termin ściśle związany z technologią cyfrową (mimo że często jako prehistorię glitch artu przedstawia się Pipilotti Rist czy Nam June Paika). Początki kariery glitchu wiążą się z programem kosmicznym NASA, gdzie błąd w systemie określany był jako „gremlin epoki komputerów". Szerokie wykorzystywanie usterek w strumieniu danych można zaobserwować w całej historii net artu, szczególnie jego początkach (grupa jodi.org, Cory Arcangel). W którymś momencie coś poszło jednak nie tak i teraz do kupienia w sklepie iTunes mamy aplikacje „glitchujące" wrzucane obrazki, dokład-







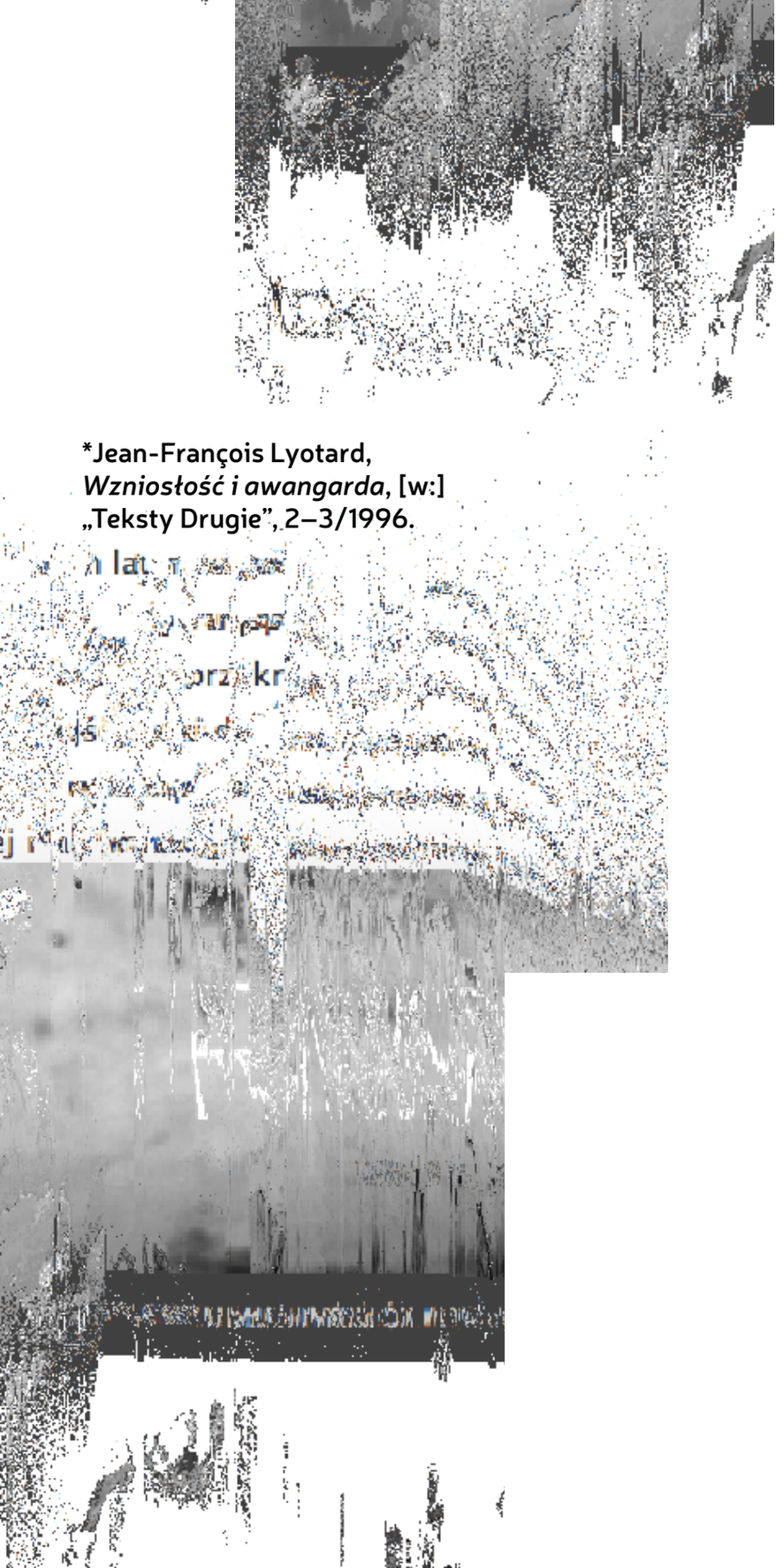
nie na zasadzie *black boxa*. Nie potrzeba umiejętności, grzebania w plikach czy kablach, wystarczy 2,69 euro za program Satromizer, który pięknie zniszczy obrazek za nas. Podobnych aplikacji znajdziemy dziesiątki.

Rosa Menkman, najsłynniejsza bodaj badaczka i teoretyczka glitchu, w swoim dość naiwnym *Glitch Studies Manifesto* z 2009 roku postuluje studia nad glitchem, konstrukcję *glitchspeak* (w opozycji do nowomowy), wielbi „nowinę gliczu", która ma być narzędziem do walki z gatunkami i oczekiwaniami. W tym samym czasie glitch stawał się jednym z gatunków. W wydanym rok później pdfie *The Glitch Moment(um)*, który podsumowywał akademicką twórczość Menkman, zauważa już ona rosnące zagrożenie komercjalizacją nurtu. Skrócona historia: Paul B. Davis, wraz z Takeshim Muratą pionierzy *datamoshingu* (konkretnej techniki gliczowania obrazu), w 2009 miał przedstawić swoją pracę w którejś z londyńskich galerii. Niestety, dzień wcześniej premierę miał teledysk *Welcome to Heartbreak* Kanye'ego Westa w reżyserii Nabila Elderkina. Słowami samego Davisa, „Kanye spierdolił mu występ". Klip ten, który sprawnie wykorzystał język internetowego obiegu sztuki, zyskał błyskawicznie grono fanów i liczne kopie, żeby wymienić tylko *Evident Utensil* zespołu Chairlift czy autotematyczne *Datamosh* Yung Jake'a.



Rok później w MoMA w Nowym Jorku wystawiono pracę *Monster Movie* Takeshiego Muraty, która pochodzi z 2005 r.

Ewidentnym znakiem śmierci i utowarowienia glitchu jest dla mnie film produkcji Disneya pod tytułem *Wreck-It Ralph* z 2012 roku (polska premiera – styczeń 2013, polski tytuł – *Ralph Demolka*). W warstwie diegetycznej mamy do czynienia z bohaterami gier arcadowych, którzy podróżują między growymi uniwersami oraz generacjami automatów i konsol. Główny bohater coś spierdolił, więc musi uratować świat, a po drodze poznaje magicznego czarnucha – tutaj tę rolę gra dziewczynka zamieniona w glitch. Nigdzie nie jest chciana, bo psuje frajdę z immersywnej rozgrywki, ale po zabiciu złego typa okazuje się, że można wprzęgnąć glitch do gry, zostawiając go jako „atak specjalny" – po kliknięciu przycisku postać wykonuje przewidywalny, efektowny ruch i dzieciaki cieszą michę. Nie umiem patrzeć na tę produkcję inaczej, niż jako zamkniętą historię o utowarowieniu glitchu jako takim i szerzej, jego przejęciu przez kulturę głównego nurtu. Znaleziony przez wyrzutka jeszcze większy wyrzutek okazuje się na tyle **innowacyjny**, że po upakowaniu go w ładne sreberko (i obcięciu jąder) da się go fajnie zmonetyzować. W warstwie ideologicznej film ten mówi o kulturowym włączeniu gliczu do głównego nurtu, sam jest zresztą tego przejęcia



*Jean-François Lyotard, *Wzniosłość i awangarda*, [w:] „Teksty Drugie”, 2–3/1996.

ostatecznym dowodem. Skoro kreatywni Disneya uznali, że można pokazać rodzinom, na czym polega ten dziwny efekt z Tumblra i że został już dawno oswojony w grach wideo, to znaczy, że jest oswojony **wszędzie**.

Na koniec polecę poczytać Lyotarda (*Wzniosłość i awangardę**). Lyotard w swojej działalności postulował szukanie nowych języków przy użyciu nowych technologii, przy jednoczesnym nieoglądaniu się na już zastygłe normy (to znaczy – niepaleniu mostów i kościołów, sorry, trochę nie-punkowo się zrobiło). Zamiast pisania manifestów i tworzenia nurtów powinniśmy się skupić na samym procesie twórczym, na tym, **co się zdarza**. Dostrzegał nić porozumienia między kapitałem a awangardą, to, w jaki sposób *art world* jest po prostu kolejnym **rynkiem**, jak tworzone przez artystów nowe środki wyrazu, krytyka, a nawet destrukcja zostają utowarowione. Według niego informacja o „mocnym” charakterze dzieła jest niezrozumiała dla oglądających (słuchających), wyprowadza ich z równowagi i oczekiwań, przez co jest **zakłóceniem** w ich rozumowaniu, jest odwrotnością znaczenia, jakie próbują nadać rynek i odbiorcy. Wobec tego zbyt mocny napar awangardy rozcieńcza się w cieczy już dobrze znanych schematów (tak działa gatunkowość jako taka według Altmana). W tym wypadku samo zakłócenie staje

się nowym językiem, który rozpinany jest codziennie na skali od **dobrze znane** do **nowość**. Wszelka innowacja to tylko badanie rynku i sprawdzanie nowych pomysłów na sprzedaż. Przez „opłacalny patos" innowacji nie wyraża się ducha czasu, lecz jedynie ducha rynku. Cynizm innowacji jest przeciwieństwem **zdarzenia** prawdziwej usterki, która jest ogłuszającym ciosem między oczy. Metafizyka kapitału jest technologią czasu, nowość idzie, zapytanie „czy zdarza się?" powstrzymuje. W tym właściwie reakcyjnym zakończeniu Lyotard próbuje nam przekazać coś, co ogromnie w tym momencie spłaszczę: „aby się darzyło".



Getting Help content...

Cancel

jakub mihilewicz



Glitch is dead

„Możemy być bohaterami”. O naturze usterek w glitch arcie

Matthew Austin

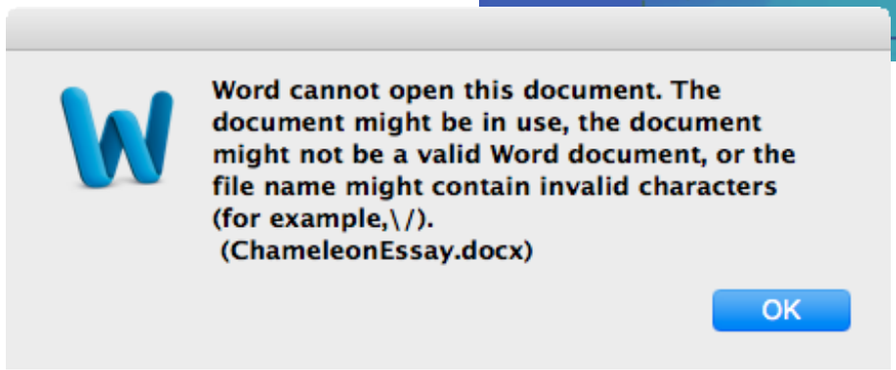
tłumaczenie: Piotr Puldzian Płucienniczak

ilustracje w tekście (o ile nie zaznaczono inaczej): Matthew Austin

Stoisz spokojnie w metrze, wokół ciebie tłum ludzi. Podróż taka sama jak zawsze, zwyczajna i codzienna. Nagle jednak staje się ciemność, nienaturalna ciemność, a pociąg zwalnia i zatrzymuje się. Czekając, aż powróci zasilanie, rozmawiasz ze współpasażerem o jego śwince morskiej o imieniu Borys.

Tak mniej więcej mógł wyglądać nowojorski blackout w 1965 roku. James Burke trafnie zauważył, że w trakcie tego wydarzenia wszyscy wzięli jedną rzecz za pewnik: że prąd wróci. Odsłonił przy tym dość naiwne oczekiwanie, że w sytuacjach takich jak blackout „technika wróci i uratuje nas. Przecież nie może być inaczej”[1]. Pomysł, że właśnie skończył się wiek elektryczności i jedyną nadzieją na przetrwanie jest wyjście z wagonu w mroczne tunele, zapewne pojawił się w paru głowach, ale nikt nie potraktował sprawy na tyle poważnie, by przejść do czynów. Rozważanie jak przetrwać bez technologii pozostało w sferze domysłów, przynajmniej częściowo z powodu naszej wiary w jej względną niezawodność.

Powyższy przykład ilustruje dwie ważne rzeczy. Po pierwsze, nasze nadmierne zaufanie do techniki może prowadzić do zagrożenia, a nawet utraty życia. Po drugie, zrozumienie, że ta wiara może być niebezpieczna, wymaga uprzedniego doświadczenia usterki. Używając słów Virilio, wynaleźć technikę to *wynaleźć jej usterki*[2]. To może wydawać się oczywiste, ale trzeba pamiętać, że kiedyś tego nie wiedzieliśmy. W życiu każdego i każdej z nas musiała nadejść chwila, gdy zaakceptowaliśmy, że usterki są „naturalną” częścią „zachowań” urządzeń technicznych. Jasne, przecież wszystko się psuje. Chociaż zapis gry w Chrono Trigger może się zepsuć, a esej na temat kameleonów przestać się ładować, godzimy się na to i idziemy dalej.



1__James Burke, *Connections*, odc. 1, 1977.
2__Paul Virilio, *The Art of Accident*, Rotterdam 1998.

Istnieje jeszcze inne doświadczenie usterki, znacznie bardziej wyzwalające i filozoficznie inspirujące niż tylko stwierdzenie oczywistości. Chodzi o uświadomienie sobie, że sytuacje, w których technika zawodzi, mogą *nas rozszerzać*[3].

Zanim przejdziemy dalej, zastanówmy się nad tym, czym jest „technika", a to, co piszę, będzie miało więcej sensu. Wyobraź sobie, że znajdujesz klucz. Masz już klucz, który otwiera jakiś zamek (nieważne jaki, ale jakiś na pewno), i widzisz, że ten znaleziony nie wygląda na taki, który mógłby otworzyć *twój* zamek. Nie jest w żaden sposób oznaczony, więc nie wiadomo, czy jest w stanie cokolwiek otworzyć. Zdajesz sobie teraz sprawę, że jeśli ktoś znalazłby twój klucz, byłby dokładnie w tej samej sytuacji: ta osoba nie wiedziałaby, czy twój klucz otwiera cokolwiek, a jeśli nawet podejrzewałaby, że tak, to nie wiedziałaby, co i gdzie. Niezależnie od tego, kto go znalazł, klucz jest kluczem tylko z wyglądu, a nie z zastosowania. Znalezione klucze są symulakrami kluczy[4], jedynie ich obrazami. Nieważne nawet, czy klucz jest fizyczny czy cyfrowy.



Znajomość hasła albo klucza odszyfrowującego jest bezużyteczna, jeśli nie wiesz, gdzie ich użyć i co możesz nimi odkodować.

Zostańmy jeszcze chwilę przy fizycznym kluczu. Trzeba przyznać, że ma on więcej zastosowań niż tylko otwieranie *konkretnego* zamka. Dla przykładu możemy otworzyć nim butelkę piwa, która staje się wówczas swego rodzaju zamkiem. Nie jest to znowu nic zaskakującego, ale zwróćmy uwagę na dwie okoliczności. Po pierwsze, otwieranie piwa nie jest *zaplanowanym* zastosowaniem klucza. Po drugie, użycie klucza do otwierania butelek wydarzyło się jakiś czas *po tym*, kiedy wynaleziono sam klucz. Oznacza to, że był taki okres, gdy klucz był kluczem, ale jeszcze nie otwieraczem. Może być zatem tak, że jakaś funkcja klucza nie jest nam, żyjącym obecnie, jeszcze znana. Tak jak klucz nie wymagał żadnych formalnych manipulacji swojego przedmiotu, aby stać się otwieraczem, tak to potencjalne *nowe* użycie

3__Friedrich Kittler, *Gramophone, Film, Typewriter*, Stanford 1999.

4__Jean Baudrillard, *Symulakra i symulacje*, Warszawa 2005.

nie będzie wymagało zmian. Jedyna rzecz, jaka powstrzymuje nas przed używaniem klucza na ten nieoczekiwany sposób, to nasze przekonanie co do tego, czym klucz *jest*. Przez określenie tego, czym klucz jest, a czym nie jest, zamknęliśmy się w jego definicji i nie możemy spróbować innych możliwości.

Wskazuje to na jedną z fundamentalnych właściwości techniki – mianowicie na jej jednoczesną zależność od artefaktu (który nie musi być wcale fizyczny, może być ideą bądź procesem[5]) oraz wiedzy i przekonań na temat tego artefaktu. Klucz jako taki to kawałek materii, a funkcje otwierania zamków i butelek są do niego *przypisywane* przez *jednostki*. Dla przykładu smartfon jest czymś innym z perspektywy programisty (platformą dla aplikacji), czymś innym dla posiadacza *selfie sticka* (aparatem fotograficznym) i jeszcze czymś innym dla dewelopera posiadającego *selfie stick* (platformą i aparatem). Choć dla każdej z tych osób przedmiot jest czymś innym, urządzeniu nie robi to różnicy[6]. Deweloper będzie używał smartfona w sposób skrajnie odmienny od miłośnika *selfie*, ale też inaczej od dewelopera, który lubi *selfie*. Technika okazuje się nie tylko hiperrealna[7], nigdy do końca zakorzeniona w rzeczywistości, ale w gruncie rzeczy całkowicie zależna od *jednostki*.

Dzięki swojej hiperrealnej naturze technika może *nas* kontrolować, zakrzywiać, ograniczać, konstruować i nami manipulować[8]. Bez tej zdolności artefakty i procesy nie miałyby sensu, byłyby jedynie kawałkami fizycznego, konceptualnego bądź cyfrowego materiału. Bez komputera arkusz kalkulacyjny jest niewyobrażalny. Bez silnika samochód jest niemożliwy. Bez rolnictwa nie można sobie wyobrazić miasta. Technika określa, co możemy zrobić, jak postrzegamy siebie i odbieramy bodźce. Jest nie tylko naszym przedłużeniem, ale również *częścią nas*.

Jako urządzenie *komputer* nie zmienił się fundamentalnie na przestrzeni ostatnich dekad, stał się po prostu szybszy i potężniejszy. *Zmieniła się* natomiast nasza znajomość jego możliwości. Świetnie ilustrują to przemiany w cyfrowej architekturze na przestrzeni ostatnich dwudziestu pięciu lat[9]. Zaczęliśmy od symulacji deski kreślarskiej (każde nowe i potencjalnie dysruptywne narzędzie zaczyna od naśladowania swoich poprzedników), przeszliśmy

5__W. Brian Arthur, *The Nature of Technology: What It Is and How It Evolves*, New York 2011.

6__John Dilworth, *Artwork Versus Designs*, „British Journal of Aesthetics", 2/2001.

7__Baudrillard, op.cit.

8__Kittler, op.cit.

9__Architektura cyfrowa to gałąź architektury, która zajmuje się techniką cyfrową oraz jej wpływem na formy, konstrukcje i procesy architektoniczne.

przez bloby Grega Lynna i Larsa Spuybroeka, przez bazujące na Processingu, upodmiotowione i szukające formy systemy Kokkugii, do „mistrzostwa" współczesnych form parametrycznych. Ta ewolucja nie dokonałaby się bez równoczesnego rozwoju oprogramowania, które również jest urządzeniem, ale leżący u podstaw komputer się nie zmienił. Różnica między urządzeniem sprzed trzydziestu dwóch lat a tym, na którym teraz czytasz niniejszy tekst albo grasz w World of Warcraft, to różnica bardziej w naszej wiedzy o technice niż samej technice. Trzeba przyznać, że komputer jest niemal *unikalny* w swoim potencjale do poszerzania własnych granic. Kiedy programista chce udoskonalić urządzenie, wystarczy, że napisze odpowiedni program, który będzie realizować pożądaną funkcję. Komputer jest maszyną o nieskończonej użyteczności, potrzebujemy tylko ludzi, którzy będą rozszerzać granice tego, co możemy z nim robić.

W ten sposób technologia rozszerza się i *rozszerza nas razem z sobą*. Nowe sposoby używania urządzeń tworzą nowe możliwości, a nowe pomysły wyłaniają się z niepoznanej pustki nieznanego. Tak samo wiedza o tym, jak technika zawodzi, rozszerza nas. Techniczne ograniczenia mogą być przełamywane przez intencjonalne psucie, naginanie zasad i hakowanie urządzeń. Nasze możliwości działania rosną.

Skupmy się teraz na urządzeniach, z braku adekwatniejszej nazwy, elektryczno-wizualnych[10] (zużywających impulsy elektryczne, by produkować komunikaty wizualne, dźwiękowe i inne) i których zadaniem jest bycie *niewidocznymi* dla odbiorców, niezakłócanie w ten sposób transmisji informacji[11]. W ich przypadku szczególny rodzaj usterki czyni *to, co niewidzialne, widzialnym*, a medium wysuwa się na pierwszy plan kosztem komunikatu[12]. Ta usterka to glitch.

Dla niektórych glitche to jedynie krótkie przestoje w aktywności: przypadkowa utrata pliku to albo ostrzeżenie, że technika ma granice, albo problem, który rozpływa się w bezrefleksyjnym używaniu urządzenia. W tym drugim przypadku glitch jest czymś niepożądanym i irytującym, jako że uniemożliwia jednostce panowanie nad techniką, jakiego ona oczekuje. *Glitch moment(um)*[13] mija, a szansa na dostrzeżenie estetyczności, czy nawet

10__Świadomie rezygnuję z terminu „technologie nowych mediów", jako że implikuje ono za sobą interakcję między użytkowniczką/odbiorczynią a urządzeniem, która to interakcja nie jest konieczna dla występowania glitchów.

11__Rosa Menkman, *The Glitch Moment(um)*, Amsterdam 2011, s. 14, 15, 46.

12__Ibidem, s. 30.

13__Termin zaproponowany przez Rosę Menkman.

„piękna" sytuacji, zostaje stłamszona przez potrzebę kontynuowania pracy czy rozrywki. To wdarcie się glitchu jest niewystarczające, by przekonać jednostkę do włączenia usterki w jej rozumienie techniki. Z drugiej strony, nawet jeśli dostrzec ten poznawczy potencjał, to jaki pożytek można czerpać z niszczenia plików? Ma to tyle sensu, co ścinanie drzew w lesie przy pomocy śledzia. Jasne, możemy to zrobić, przynajmniej teoretycznie, ale dlaczego mielibyśmy z tej możliwości korzystać? Urządzenia mogą robić różne rzeczy, do których nie są przeznaczone, ale nie wszystkie te rzeczy mają sens. Tego rodzaju codzienne usterki, glitche, które nie rozszerzają rozumienia techniki, są jedynie chwilowymi i frustrującymi przeszkodami.

Jeśli jednak wszystkie glitche byłyby równie nieciekawe, nie byłoby glitch artu (o którym więcej niżej), a ty nie czytałbyś bądź nie czytałabyś tego tekstu (bo nie interesowałby cię ten temat i nie byłoby w ogóle potrzeby o nim pisać). Zwróćmy zatem uwagę na te glitche, które pozwalają przekraczać granice, które zmieniają nas i nie pozwalają wrócić do tego, co było przed nimi. Tego rodzaju usterki są *lustrami*, bo odbijają w sobie naszą naiwność, nasze przekonania i nas samych, aby odsłonić „głębię rzeczywistości"[14].

Wyobraź sobie, że stoisz bądź siedzisz przed urządzeniem elektryczno-wizualnym i zauważasz glitch, nieważne czy samorodny, syntetyczny czy inny[15]. Widziałaś już takie glitche nieraz, ten nie różni się niczym od tego, co pisał Moradi[16]: jest *złożony*, *linearny*, *horyzontalny* i *powtarzalny*. Ten jednak może być inny. Nie z powodu swojej wartości estetycznej czy nawet bezpośredniego kontekstu, ale z powodu swojej relacji do ciebie, osoby doświadczającej go. Otóż dostrzegasz w nim coś, czego nie widziałeś bądź nie widziałaś wcześniej, dostrzegasz część siebie, tę część, która *jest* wiarą w technikę. **Glitch odbija twoją wiedzę o zasadach działania urządzenia i odsłania przed tobą, jak bardzo jest ona ograniczona.** Innymi słowy, pokazuje ci twoją naiwność. Możesz zdać sobie teraz sprawę, że technika zapośredniczała cię, ograniczała twoje możliwości i że gdzieś w tej konkretnej usterce leży potencjał, by wyzwolić się z okowów tego, co wiesz o technice. Rozumiesz, że twój umysł uwięziony jest w sieci urządzeń i że nie tylko używasz ich, ale

14__Arthur Coleman Danto, *The Transfiguration of the Commonplace: A Philosophy of Art*, Harvard 1981.

15__Moradi i Menkman starają się wyróżniać wymuszone i konstruowane glitche. Moradi pisze o „glitchopodobnych", „niby-glitchach" [*glitch-alike*], a Menkman o „udomowionych glitchach". Oboje zgadzają się też, że istnieje „czysty glitch". Uważam jednak, że „syntetyczny" jest lepszym określeniem dla glitchów wymuszonych i rzeczy, które tylko wyglądają jak glitche.

16__Iman Moradi, *Glitch Aesthetics*, 2004, s. 28–33.

również *myślisz* poprzez nie. Jak w Kittleriańskim koszmarze[17] sama natura techniki odsłania się przed tobą w tej jednej wizualnej usterce, obrazie twojego więzienia i tego, z czego ono jest zbudowane, po czym lustro rozpływa się we wspomnienie tej chwili, tego *glitch moment(um)*.

Każdy glitch ma potencjał bycia doświadczeniem granicznym dla kogoś i niektóre z nich faktycznie takimi się stają. Stają się zwierciadłami. Lustro, zarówno w dosłownym, jak i metaforycznym sensie, odbija coś prawdziwego, lecz samo odbicie nie jest prawdą. Najprostszą i najbardziej znaną związaną z tym opowieścią jest mit Narcyza, który zakochał się w obrazie siebie samego. Jego odbicie było symulakrum. Bardziej interesujący przykład to *Fontanna* Marcela Duchampa, która pozwoliła instytucji sztuki ujrzeć swoją naturę. Tego rodzaju zwierciadła podważają sposoby, na jakie konstruujemy swoje tożsamości, rozumiemy światy i rzeczy. Terry Eagleton przekonuje, że nasze modele myślowe, które stanowią swego rodzaju teorie, zostają nadwątlone, kiedy coś zewnętrznego zagraża ich prawdziwości. Zobaczenie upadającej butelki piwa, która otwiera spadochron, albo wiewiórek posługujących się bronią jądrową rozbiłoby w pył nasze przeświadczenia, czym są butelki piwa i jak żyją wiewiórki[18]. Tego rodzaju doświadczenia są właśnie zwierciadłami. I tak jak w przypadku glitchu, gdy tylko model został podważony, lustro rozpada się, zostaje po nim jedynie wspomnienie i artefakt.

Poświęćmy chwilę pracy Duchampa. Kiedy zastanowimy się nad statusem *Fontanny* jako *dzieła sztuki*, nasze postrzeganie świata się zmieni. Przedmiot pozostał tym samym, ale lustro znikło. Oczywiście, może niespodziewanie wrócić, jeśli skrywa jeszcze inną otchłań rzeczywistości. Glitche mogą być takimi *Fontannami*, ale dla każdego i każdej z nas inne zjawiska wywołują efekt lustra. Po tym, jak zainicjują zmianę w rozumieniu techniki, na powrót stają się usterkami codzienności. Energia tamtej chwili zostaje zachowana we wspomnieniu niecodzienności. Światopogląd, hiperrzeczywistość zmieniają się, a glitch przestał być jedynie usterką, bo stał się prawomocnym sposobem produkcji, produkcji tego, co się dopiero ukaże.

Fakt, ze glitch może stać się zwierciadłem, jest kluczowy dla natury jego „piękna”[19], jednak moim zdaniem glitch jest bliższy wzniosłości[20].

17__Kittler, op.cit.

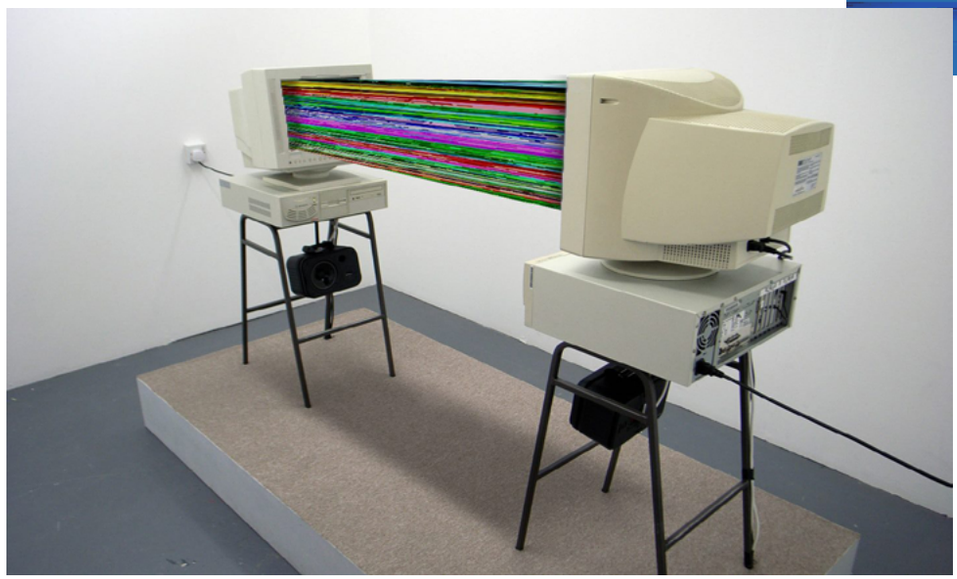
18__Terry Eagleton, *Koniec teorii*, Warszawa 2012.

19__Używam tego słowa w możliwie skromnym znaczeniu.

20__Immanuel Kant, *Rozważania o uczuciu piękna i wzniosłości*, [w:] *Pisma przedkrytyczne*, Toruń 1999.

Glitche-lustra mają w sobie coś strasznego i budzącego uznanie, co przypomina mi *Wędrowca nad morzem mgły* Caspara Davida Friedricha. Nie będę jednak tutaj rozwijał tej argumentacji, zamiast tego skupię się na fakcie, że doświadczenie glitchu może wpływać na jednostkowe zrozumienie i użycie urządzeń technicznych. Czy jednak jeśli ktoś doświadczył transformatywnej usterki, to czy kolejne takie doświadczenia dostarczą jeszcze bardziej zniuansowanej wiedzy i umożliwią większą kontrolę nad techniką?

Wolność, jaką daje glitch, jest dość krótkotrwała. Jako technika ma niewielką użyteczność, przynajmniej do czasu, gdy ktoś dostatecznie kreatywny nie znajdzie bardziej praktycznych zastosowań dla narzędzi, które stosują twórcy i twórczynie glitch artu. Metoda tworzenia dzieł pozwala im nabrać dystansu do efektów, co więcej, tak naprawdę nie sposób przewidzieć rezultatu pracy[21]. Produkcja glitchów jest niezdeterminowana, tak samo jak prace Johna Cage'a bazujące na i-Ching, wycinanki Tristana Tzary czy Verbasizer Davida Bowiego. Rezultatem pracy przy użyciu tych technik jest coś, co wymyka się indywidualnym upodobaniom i uprzedzeniom. W przypadku glitch artu oznacza to również ucieczkę od znajomości techniki. To, co czyni te wszystkie narzędzia interesującymi, jest również przyczyną ich ograniczonej popularności: trudno je kontrolować albo jest to w ogóle niemożliwe. Swoją drogą to dość zabawne (w nieco dadaistycznym stylu), że wolność, jaką objawić może glitch moment(um), okazuje się wolnością wolną od zastosowań.



[*Corrupted Data Transfer*, Clif Pottberg]

21__Steve Harfield, *Cage, Chance and Architecture: Distancing the Formalizing Agent*, "Center 18: Music in Architecture – Architecture in Music", Austin 2014, s. 124–131; Matthew Austin, Gavin Perin, *The Other Digital: A study between algorithmic design and glitch aesthetics in digital architecture*, "Emerging Experience in Past, Present and Future of Digital Architecture. Proceeding of the 20th International Conference of the Association for Computer-aided Architectural Design in Asia (CAADRIA 2015)", s. 829–838.

Technika tworzenia glitchów ma nadzwyczaj wąskie pole zastosowań. W istocie glitch art jest jak na razie ich jedyną aplikacją. Ten sam *glitch moment(um)*, który miał prowokować do ucieczki z więzienia techniki, wiedzie jednostkę ku powiększaniu dostatecznie już zatłoczonej sceny glitch artu. Niski próg wejścia, łatwo dostępne narzędzia oraz koncentracja na technicznej stronie przedsięwzięcia – wszystko to czyni glitch art atrakcyjną przestrzenią twórczego wyrazu dla osób bez wcześniejszego doświadczenia w sztuce bądź dizajnie. Taka demokratyzacja sztuki niesie pewne zagrożenia. Hal Foster trafnie wskazuje na nie, cytując Johna Seabrooka:

> Ponieważ więcej ludzi mogło robić sztukę, więcej ją robiło. Rynek został zalany przez sztukę... Prawdziwi i interesujący twórcy musieli konkurować o uwagę z dzieciakami mającymi gitarę i niekonwencjonalną fryzurę[22].

W kontekście sztuki glitchu gitary i fryzury nie mają wielkiego znaczenia, ale to samo odnosi się do wyboru obrazu wejściowego i narzędzia jego obróbki. Obawy Rosy Menkman, że glitch stanie się „cool", nie są bezpodstawne[23]: kapitalizm przenika życie społeczne. W postwarholowskim świecie wszystko, co da się zmienić w markę, rynek albo coś sprzedawalnego, zmieni się w to, a proces ten nie omija sztuki. Glitchowe artefakty stają się cegiełkami budującymi markę artystki albo artysty. Dan DeRosato podsumowuje to zjawisko:

> Widzę falę prac, w które nie włożono zbyt wiele czasu, i co gorsze, nikt nie zwraca na to żadnej uwagi. Coś się pojawia, dostaje cztery lajki i pojawia się następny post.

Moim celem nie jest tu krytykowanie jakości prac publikowanych w Glitch Artists Collective, lecz wskazanie na konsumeryzm, który przeniknął do glitch artu. Grupa twórcza na Facebooku stała się „galerią handlową bez ścian"[24], w której artystyczne marki i produkty walczą o uznanie wśród wspólnoty. Jak na każdym rynku, pewne podmioty stały się potężniejsze i bardziej znane, na przykład Mark Klink i jego eksperymenty na bryłach, Ed Grant i jego połączenia fotografii z pixelsortingiem, Sara Goodman i jej nostalgiczne kompozycje, Clif Pottberg i jego ironiczne kolaże, wreszcie Asthenia ze swoimi mrocznymi, ekspresyjnymi portretami. Prowadzi to do jasnego podziału klasowego wewnątrz nurtu na *artystów* oraz *nowicjuszy*. Skoro jednak każdy ma

22__Hal Foster, *Design and Crime: And Other Diatribes*, New York 2003.

23__R. Menkman, op.cit., s. 45.

24__Nawiązuję to do idei „muzeum bez ścian" André Malraux.

dostęp do tego samego technicznego otwarcia, co czyni te właśnie marki, twórców i twórczynie lepszymi od innych? Na podstawowym poziomie wszyscy oni przeszli przez proces twórczej destrukcji. Wszyscy, zarówno uznani, jak i nowicjusze, twierdzą, że ich prace „są o czymś", a „bycie o czymś" to przecież fundamentalna charakterystyka sztuki[25].

Nie oszukujmy się, różnica między artystami a nowicjuszami *istnieje*. Glitch art wytwarza dwa rodzaje luster. O pierwszym pisałem wyżej. Pełni ono funkcję edukacyjną, ma na celu propagowanie przekraczania granic znajomości techniki, a o jego wartości stanowi potencjał oświecenia tych, którzy pozostają w okowach swoich urządzeń. Drugie lustro jest innego rodzaju, a jego znaczenie jest znacznie skromniejsze od tego pierwszego. Jest to lustro *badawcze*, w którym praca odsłania się jako złożenie twórczych poszukiwań. W glitch arcie tego rodzaju ujawniają się nowe sposoby pracy, nowe techniki, nowe metody edytowania albo sposoby usprawniania istniejących narzędzi. Wyraźna jest ewolucja badań w pracach Marka Klinka, w których databending plików .obj, dziwne transformacje dimorficzne[26] (w tym kontekście jest to termin utworzony przez Marka Hansena, oznaczający takie transformacje, które mają rację bytu wyłącznie w związku z komputerem) i tekstury są rekonstruowane i odsłaniają w ten sposób swoje niespodziewane możliwości. Tym, co odbija się w takich zwierciadłach, są właśnie artyści i nowicjusze glitch artu. Podczas gdy prace nowicjuszy „są o czymś", prace artystów są nie tylko o czymś, ale również poszerzają dziedzinę.

Na zakończenie chciałbym dodać nieco kontekstu do swojej argumentacji przez odniesienie się do śmierci Davida Bowiego. W czasie globalnej żałoby kanały Facebooka były bombardowane newsami, tekstami piosenek, klipami, wywiadami i okładkami płyt. Glitch Artist Collective został zalany przez „hołdy", w których kojarzone z Bowiem obrazy poddawane były datamoshingowi i databendingowi. Użycie tych względnie prostych i podstawowych technik nie jest niczym szczególnie ciekawym. Dave Carney zażartował nawet, że nazwę grupy należałoby zmienić na „Pixelsort Artist Collective". Tym, co interesujące, jest włączenie w to wszystko Bowiego. Co nowego wnosi glitch art w jego fenomen? Czego dotyczy jego zglitchowane zdjęcie? Czy chodzi tu o wskazanie, że śmierć to jakiegoś rodzaju biologiczny albo naturalny

25__Danto, op.cit., s. 3.

26__Mark Hansen, *New Philosophy for New Media*, Cambridge 2006, s. 203.

glitch[27]? Do takich terminów odnosili się sami twórcy. Nie jest to szczególnie odkrywczy kierunek, wręcz przeciwnie. Jaką naprawdę wartość mają takie hołdy?

Uważam, że *niewielką* dla wszystkich poza samymi ich twórcami. Artystyczna marka wszędzie szuka kapitału, ale szansa na zabłyśnięcie na scenie wypełnionej podobnie działającymi brandami jest niewielka. Zarówno artyści, jak i nowicjusze starają się uzyskać nieco kapitału dzięki skojarzeniu się z rozpoznawalną marką. Ten mechanizm nie jest niczym nowym, wystarczy spojrzeć na prace Giacomo Carmagnoli przywołujące *Lśnienie*, Chrisa Lyncha z Muhammedem Ali i NASA czy Sabato Viscontiego z delfinem Eco, Donkey Kong Country i Super Nintendo. Pasożytowanie to postmodernistyczny *business as usual*. W omawianym przez mnie przypadku kojarzenie z Bowiem *działało na niekorzyść* marki. Skoro wszyscy starali się podłączyć pod zmarłego Bowiego, stał się on zupełnie podstawowym punktem odniesienia, czymś *oczywistym*. Tym samym odniesienie się stało się zbędne, nie rozwijało glitch artu i nie pomogło ani Bowiemu, ani żadnemu z aspirujących twórców.

Te hołdy nie były nawet „o czymś", były o niczym. Zglitchowane zdjęcia Bowiego, jak każde inne jego zdjęcia, są o Bowiem. Są pustymi nośnikami wiedzy, bo ich jedyne możliwe zastosowania to stać się zwierciadłem dla nieznających jeszcze możliwości glitchu. Mają pokazywać nowe możliwości techniki, o których wcześniej ktoś nie pomyślał. Gdyby chodziło tylko o to, mogłyby być udane.

Niestety, nie jest to ich *zamierzone* zastosowanie. Nowicjusz glitchu liczy, choć może nawet nie jest tego świadomy, że Bowie doda jego artystycznym próbom wiarygodności w *niekończącej się galerii handlowej*, że jego praca może być fajna. Lepiej usytuowane marki nie zareagowały na śmierć produkcją glitch artu. Stało się tak, ponieważ obrazy Bowiego nie wnosiły nic do nauki o glitchu. Nawet jeśli ktoś chciałby użyć Bowiego do poszerzania granic glitch artu, zgiełk, jaki pojawił się wokół Bowiego, mógłby sprawić, że wysiłki te nie zostałyby dostrzeżone.

Można też zapytać, że skoro obrazy Bowiego miałyby być lustrami edukacyjnymi, to dlaczego nie były one kierowane do publiczności na zewnątrz glitch artu? Dlaczego zalewały one Glitch Artists Collective, a nie grupy fanowskie samego artysty? Nie mam odpowiedzi na te pytania. Podejrzewam, że kapitał zgromadzony poza kolektywem nie przekładałby się na kapitał wewnątrz niego.

Śmierć Bowiego rzuciła światło na kluczową cechę sztuki glitchu: jest ona zwierciadłem techniki. Jej lustra odbijają różne zjawiska dla różnych ludzi, tak działa każda sztuka, ale aspekt techniczny oraz relacja do inspirowanych Kittlerem wizji mediów są

27__Piszę to ironicznie. Glitch dotyczy pomyłek i błędów urządzeń technicznych. Nie-techniczne pomyłki i błędy są po prostu błędami i pomyłkami.

w tym przypadku wyjątkowe. Co więcej, są one *fundamentalne* dla teorii glitchu. Choć powtarzanie podstaw ma pewną wartość jako lustro edukacyjne, to jest ona znacznie mniejsza niż wartość poszerzania granic – lustro badań. Wiąże się to z idealną (ale najwyraźniej istniejącą) strukturą klasową w polu glitch artu: niektóre marki artystyczne są bardziej popularne od innych i to te właśnie marki tworzą lustra nauki. Jedne rozszerzają granice zastosowań narzędzi, inne wyrażają swoje indywidualne przekraczanie granic za pomocą istniejących już narzędzi.

Bowie śpiewał, że „możemy być bohaterami, choć na jeden dzień", a siłą glitchu jest jego ewidentna łatwość w tworzeniu złożonych formalnie przedmiotów artystycznych, przeoczono jednak jedną rzecz. Edukacja, która ma na celu przekonanie kogoś, jest bezużyteczna, gdy kieruje się ją do już przekonanych.



Anna Nacher

Od glitch artu do reprezentacji i z powrotem

Od glitch artu do reprezentacji i z powrotem

OK

Choć kategoria glitch artu nie zdążyła jeszcze chyba na dobre zadomowić się w sztuce współczesnej głównego nurtu, to jej praktycy, rzecznicy i krytycy już orzekli, że uległa wyczerpaniu. Czy kłaść ten paradoks na karb błyskawicznie zmieniających się trendów i nieustannego poszukiwania kolejnych nowych etykietek, które przykuwałyby zainteresowanie odbiorców sztuki, a jednocześnie były wabikiem dla kolekcjonerów i instytucji sztuki? A może taki gest wynika z rosnącej świadomości strategii przejmowania przez przemysły kultury zjawisk skrywających się w podglebiu działań artystycznych? Czy może raczej jest to świadoma strategia unikania autodefinicji i autoidentyfikacji, bo – jak pisze Rosa Menkman – „fajny glitch [*cool glitch*] można odnaleźć w momentach wstępnego niezdefiniowania; kiedy wciąż zaprzecza się jego egzystencji – zanim nastąpi punkt krytyczny – kiedy błędy są usuwane lub ignorowane, blokowane, nieakceptowane i niechciane”[1]. Unikanie autodefinicji może być tym trudniejsze, że – choć glitch art wciąż jeszcze wymyka się krytyce sztuki – to jest jednak wyrazistym nurtem w praktyce cyfrowych społeczności (żeby się o tym przekonać, wystarczy sprawdzić obfitość poradników, samouczków i podręczników do bastardyzowania i psucia przepływów danych)[2]. Glitch art odwołuje się jednak do takiego momentu zaistnienia usterki, kiedy staje się ona punktem przejścia. Kiedy otwiera na to, co wymyka się myśleniu statycznemu i ustabilizowanemu, nie zaś kiedy staje się po prostu wstępem do stylizacji.

Sztuka glitchu nawiązuje oczywiście do tych estetyk i form w sztuce, które miały związek z przetwarzaniem, rekonfigurowaniem, przemieszczaniem – i takie historie są często budowane przez odesłanie zarówno do estetyki błędu i wczesnej sztuki mediów (choćby znanych projektów Nam June Paika), jak i do teoretycznych rozważań na temat ewolucji rozróżnienia sygnału i szumu[3]. Chciałabym natomiast przy tej okazji poświęcić nieco



[1] Rosa Menkman, **The Glitch Moment(um)**, Amsterdam 2011, s. 45.

[2] Bardzo trudno jest przełożyć na polski najistotniejsze terminy: *databending* (na wzór praktyki zaczerpniętej z muzyki, gdzie przetwarzano gotowe instrumenty elektroniczne poprzez ingerencję w obwody komunikacyjne urządzenia, *circuit bending*) i *datamoshing* (generowanie usterek polegających na ingerencji w algorytmy kompresji danych). Posługuję się więc określeniami, które mogą budzić wątpliwości, ale moim zdaniem oddają charakterystykę działań, o które chodzi.

[3] Peter Knapp, **Noise Channels. Glitch and Error in Digital Culture**, Minneapolis – London 2011; **Error. Glitch, Noise, and Jam in New Media Cultures**, M. Nunes (ed.), London – New York 2011.

uwagi problemowi natury teoretycznej, który, moim zdaniem, może pozwolić wyjść rozważaniom wokół glitch artu poza dotychczas artykułowany zestaw tematów. Spróbuję zasygnalizować dwie odmienne strategie posługiwania się tym, co wizualne – ich zróżnicowanie ma związek z odrębnością celów, jakie przyświecają eksploracji pola cyfrowej wizualności. Jedna z tych strategii przywoływana bywa najczęściej pod szyldem Nowej Estetyki [*New Aesthetic*][4], sygnowanej nazwiskiem Jamesa Bridle'a[5], który zaproponował ten termin m.in. na swoim blogu w serwisie Tumblr w 2011 roku oraz podczas pamiętnego panelu podczas festiwalu SXSW w Austin rok później. Druga strategia charakteryzuje zaś właśnie glitch art. Bywają one utożsamiane ze sobą, jednak – jak chciałabym tutaj pokazać – nie do końca słusznie. Sprawy nie ułatwia wspomniana już niechęć do definiowania, którą podziela główny orędownik New Aesthetic i posługuje się hybrydowymi, celowo niespójnymi formami wypowiedzi (głównie zresztą wizualnymi). Swoją strategię Bridle określa następująco: „projekt New Aesthetic jest podejmowany w ramach jego własnego medium: jest próbą krytyki sieci za pomocą idiolektu samej sieci [*in the vernacular of the network itself*]: na tumblrze, blogu, za pomocą wykładów na YouTubie, twittowanych raportów i wiadomości, reblogów, lajków i komentarzy"[6].

Dodatkową komplikację stanowi równoległe funkcjonowanie kategorii sztuki postinternetowej czy postcyfrowej (jakkolwiek jest ona przedmiotem dość żywiołowej debaty i kolejnym obszarem wymykania się i kwestionowania definicji), częściowo zachodzącej znaczeniowo na przywoływane tutaj zjawiska. Zdaniem samego autora terminu propozycja New Aesthetic ma odsłaniać infrastrukturalne, ideologiczne, polityczne i społeczne uwarunkowania nowej ikonosfery. Jej naturalnym środowiskiem jest komunikacja sieciowa, która coraz częściej zachodzi przy równoprawnym

[4] Trzeba tutaj zaznaczyć, że ważna jest dbałość o detale: istnieje bowiem niezależny od pomysłu Bridle'a ruch New Aesthetics, który stawia sobie zgoła odmienne zadania: mianowicie nacisk na fizyczność aktu tworzenia dzieła sztuki. Por. Michael Paraskok, **The Table Top Schools of Art**, London 2008; Robert Jackson, **The Banality of The New Aesthetic**, http://furtherfield.org/features/reviews/banality-new-aesthetic.

[5] Najczęściej przytacza się w tym miejscu znaną stronę Bridle'a, która służy jako rodzaj interwencji artystyczno-teoretycznej: http://new-aesthetic.tumblr.com. Istnieje też zapis pamiętnego panelu: http://booktwo.org/notebook/sxaesthetic. Bodaj najwcześniejsze sformułowanie projektu New Aesthetic pochodzi z 6 maja 2011 roku: James Bridle, **New Aesthetic**, http://www.riglondon.com/blog/2011/05/06/the-new-aesthetic [wpis obecnie już niedostępny]. Por. także Bruce Sterling, **An Essay on the New Aesthetic**, Wired, http://www.wired.com/2012/04/an-essay-on-the-new-aesthetic. Warto jednak zwrócić także uwagę na wynik spotkania grupki kuratorów, teoretyków i artystów w formie book sprintu: David Berry i inni, **New Aesthetic – New Anxieties**, Amsterdam 2012, http://v2.nl/publishing/new-aesthetic-new-anxieties.

[6] James Bridle, **The New Aesthetic and Its Politics**, http://booktwo.org/notebook/new-aesthetic-politics.



współudziale czynników nie-ludzkich (oprogramowania, zautomatyzowanych za pomocą algorytmów procedur wymiany, sieci sensorów itp.). Sęk w tym, że to istotne zamierzenie pozostaje, na razie, głównie w sferze interpretacji. Jak sam Bridle pisze w jednym ze swoich tekstów mającym charakter manifestu: jego doświadczenie zawodowe nie pozwala mu patrzeć na prezentowane formy obrazowe inaczej niż z myślą o tym, „jak zaistniały i czym się stały; o procesach chwytania, przetwarzania i dystrybucji; działaniach filtrów, kodeków, algorytmów, procesów, baz danych i protokołów przesyłania; wadze centrów danych, serwerów, satelitów, kabli, routerów, przełączników, modemów, infrastruktury fizycznej i wirtualnej; oraz o wpisanych w to wszystko uprzedzeniach i dyspozycjach”[7]. Bez wątpienia propozycja Jamesa Bridle'a artykułuje jeden z najważniejszych problemów kultury cyfrowego obrazu: to, co widać „na powierzchni”, to tylko zaledwie wierzchołek góry lodowej. Znacznie istotniejsze zagadnienia kryją się głębiej, pod powierzchnią obrazu. Mają przede wszystkim związek z procesem narodzin cyfrowych obrazów i rolą, jaką odgrywają w nim uwarunkowania infrastrukturalne (wraz z ich wszelkimi politycznymi i kulturowymi uwikłaniami)[8]. A jednak New Aesthetic prezentuje obrazy – to prawda, że w sposób sieciowy – które budzą niewiele wątpliwości: mogą zastanawiać i skłaniać do refleksji, ale ich struktura nie różni się w gruncie rzeczy od dobrze znanych, stosunkowo tradycyjnych sposobów reprezentacji realistycznej: dokumentacji fotograficznej czy zrzutów ekranu. Jak podkreślają autorzy **New Aesthetic – New Anxieties**, projekt Jamesa Bridle'a ma ponadto lekkie futurologiczne odchylenie, które kojarzy się (mimo wszystko) z utopiami technologicznymi, w jakie obfituje ideologia Doliny Krzemowej.

Odmienną strategię przyjmują artyści z obszaru glitch artu (terminu także kontestowanego i – jak wspomniałam – niełatwego w definiowaniu),

7 Jw.

8 Piszę o tej kwestii w książce **Media lokacyjne – ukryte życie obrazów**, Kraków 2016, wskazując na konieczność uwzględnienia poważniejszej zmiany w badaniu, zawierającej się w tym, co nazywam teorią niereprezentacjonistyczną.

w tym również ci skupieni w Glitch Artists Collective. To, co na powierzchni jest postrzegane jako błąd, usterka, „glitch" właśnie, można traktować jako proces inkorporowania wydarzeniowości, powstawania obrazu w jego strukturę. Ujawnia to infrastrukturalne zaplecze związane z trybami przełączania między oprogramowaniem, kodekami, protokołami transferów.

Różnica między tymi dwoma strategiami jest lepiej widoczna w świetle propozycji teoretycznej Tristana Garcii, który broni pojęcia reprezentacji w dobie, kiedy zaufanie do niego uległo osłabieniu. Interesujący w tym przypadku jest fakt, że czyni to z pozycji realistycznych (w sensie realizmu spekulatywnego) w duchu nowego materializmu[9]. W jego ujęciu historia filozofii reprezentacji wizualnej oferuje przynajmniej trzy sposoby myślenia o przedstawianym obiekcie: postrzega go jako kopię, znak albo podwojenie [*duplex*]. W opozycji do tych trzech koncepcji autor proponuje własne oryginalne ujęcie problemu. Nietrudno domyślić się, że w pierwszym przypadku (kopii) mamy do czynienia z dobrze zadomowionym w dziejach zachodniej estetyki myśleniem w kategoriach mimesis. Główna problematyka dotyczy zatem rozważań wokół relacji łączących rzeczywistość z jej przedstawieniem: to może być odzwierciedlenie, analogia czy wreszcie swoista równoległość. Zdaniem Garcii taka postawa zakłada deprezentyzację przedstawianego obiektu: rodzaj niepełnej obecności czy gorszego statusu wobec tego, co reprezentowane i co istnieje w rzeczywistości. Pobrzmiewa tu, rzecz jasna, echo platońskiego braku zaufania do przejścia od idei do rzeczy i wreszcie do jej przedstawienia: na każdym bowiem poziomie tej hierarchii mamy do czynienia z pewnym zauważalnym ubytkiem. Drugie rozumienie procedur reprezentacji, jakie zarysowuje Garcia, sporo zawdzięcza koncepcji znaku nakreślonej przez Charlesa Sandersa Peirce'a. Przypomnijmy, że w jej świetle znak ma trójdzielną

9 Tristan Garcia, **In Defense of Representation**, [in:] **Realism, Materialism, Art**, C. Cox, J. Jaskey, S. Malik (eds.), New York – Berlin 2015.



strukturę – jego znaczenie bierze się z nieustannego przełączania (zachodzącego w aktywności odbiorcy) między obiektem, jego reprezentacją oraz interpretantem. Ten trzeci element, interpretant, jest oryginalnym wkładem Peirce'a w semiologię i pozwala na wprowadzenie pewnej ciągłości między odmiennymi światami rzeczywistości fizycznej oraz rzeczywistości znakowej, wyobrażonej. Oznacza on ni mniej, ni więcej, tylko wyobrażenie obiektu, jakie wywołuje u odbiorcy reprezentacja. Składają się nań zarówno doświadczenia indywidualne, jak i kulturowe konwencje oznaczania, co sprawia, że odczytując znaczenie, zawsze jesteśmy zmuszeni do przywoływania innych znaków, już obecnych w polu kultury. Odczytywanie sensu jest zatem od razu również interpretacją, a reprezentacja jest nieodmiennie połączona z aktywnością sensotwórczą odbiorców znaków. Jednak zdaniem Tristana Garcii także i w tym przypadku mamy do czynienia z wymazywaniem rzeczywistej obecności znaku – jego materialna podstawa ulega rozproszeniu, niejako skrywa się za szeregiem innych znaków przywoływanych w celu odczytania sensu. Trzecia propozycja – rozumienia obrazu jako podwojenia [*duplex*] – jawi się w tym świetle całkiem zrozumiale. Odwołując się do filozoficznego namysłu nad ikonicznością (np. autorstwa Nelsona Goodmana) i płynącego stąd wniosku, że znaki o charakterze obrazowym łączą w sobie dwa różne plany: to, co reprezentowane (czyli obiekt), oraz plan reprezentacji (czyli to, co widzimy), Garcia wyodrębnia jeszcze jedno rozumienie reprezentacji: jako podwojenia, obrazu, w którym schodzi się rzeczywistość i przedstawienie. Nie jest to jednak propozycja wystarczająca. Trzecia postawa również grzeszy pomniejszaniem rzeczywistej obecności – i to zarówno reprezentowanego obiektu, jak i jego reprezentacji (im bardziej teoretycy starają się uchwycić jeden aspekt, tym bardziej znika z pola uwagi drugi). Jak pisze Garcia: „Ich błędem jest postrzeganie

pojedynczej obecności postrzeganej jako współdzielona między dwoma przedmiotami (reprezentowanej i reprezentującej) w miejsce wyodrębnienia pojedynczego przedmiotu dzielonego przez obecność i nieobecność zarazem”[10]. I tutaj zaczyna się robić naprawdę interesująco. Garcia rozpoczyna bowiem prezentację swojej własnej koncepcji od zaskakującego i paradoksalnego stwierdzenia: „Reprezentować to znaczy przede wszystkim unieobecniać” [*To represent is first of all to absent*][11]. Wyjaśnia, że każda reprezentacja, nie tylko wizualna, zakłada pozbawienie reprezentowanego przedmiotu jego materialnej, przestrzennej fizyczności: „obraz jest trójwymiarowym obiektem zredukowanym do stanu quasi-powierzchni, którego głębia została zredukowana niemal do zera”[12]. To samo dotyczy zresztą także świata dźwięków, gdzie zarejestrowane brzmienie jest pozbawieniem sytuacji jej całej przestrzenności (albo w najlepszym razie, jak w przypadku współczesnych systemów uprzestrzenniania dźwięku, jej symulacją). Stąd zasadniczy wniosek: reprezentacja nie jest przedstawianiem czegoś nieobecnego, co istnieje gdzie indziej, lecz odwrotnie, oznacza pojawienie się, zaistnienie nieobecności, owego elementu niemożliwego do przeniesienia. Ta nieobecność, dodaje Garcia, nie jest kwestią zniekształcenia czy niedoskonałości naszej percepcji – jest samym sednem procesu reprezentacji. Fraza, która brzmi jak rodzaj ostatecznej definicji, głosi zatem, że „reprezentacja jest ograniczeniem wytwarzanym przez sztukę i włączonym w obiekt artystyczny, który zmusza naszą percepcję, aby opróżniła jakąś część istnienia rzeczy”[13]. To dlatego, zdaniem autora, nie istnieje definitywny poziom realizmu reprezentacji – tym, co jest obecne w przedstawieniu, jest w różnym stopniu nieobecność: reprezentacja „ukazuje coś nieobecnego i określa to, nigdy jednak nie przekształcając tego czegoś w pełną obecność”[14].

[10] Jw., s. 249.

[11] Jw.

[12] Jw.

[13] Jw., s. 250.

[14] Jw., s. 251.



Różnica między New Aesthetic Jamesa Bridle'a oraz praktyką glitch artu jest więc dla mnie różnicą między strategiami i stopniami „uobecniania nieobecnego". Oczywiście, przy uwzględnieniu całej ambiwalencji sztuki w środowisku nowych mediów, która często posługuje się symulacją niemającą jednoznacznego punktu odniesienia. O ile bowiem New Aesthetic dokonuje wyraźnych cięć i wprowadza formy o cechach jednoznacznie obrazowych, które sytuują się wśród miliardów podobnych form ikonicznych krążących dziś w Internecie (tutaj istotnie można dostrzec wernakularność retoryki obrazowej współczesnej sieci), o tyle glitch art inkorporuje w strukturę obrazu także procedury jego generowania, włącznie z formatami kompresji, regułami oprogramowania służącego do jego wytwarzania czy uwarunkowaniami sieci, w których krążą. A są to przecież elementy, które nie tylko nie są widoczne, ale więcej, mają tendencję do znikania z pola widzenia przeciętnych odbiorców cyfrowej ikonosfery. W tym świetle niechęć do autoidentyfikacji, autodefinicji oraz upodobanie do błędu, który wymyka się konceptualizacji, znakomicie wpisuje się w proponowane przez Garcię rozumienie reprezentacji. Wydaje się bowiem, że można tę koncepcję z powodzeniem przenieść w świat cyfrowych obiektów, które są opróżnianie nie tyle z przestrzenności, ile właśnie z wszelkich mechanizmów (programistycznych i infrastrukturalnych), za pomocą których są generowane.

Oddzielnym pytaniem pozostaje kwestia, czy obie strategie nie oznaczają powrotu do pewnego rodzaju konserwatyzmu, mającego w świecie sztuki swoją cenę (również w kategoriach rynkowych): fiksacji na obiekcie wizualnym, który jest znacznie bardziej podatny na obecność w sieciach wymiany ekonomicznej niż jakiekolwiek dzieło o charakterze konceptualnym. Odpowiedź na to pytanie nie jest wcale łatwa, zwłaszcza zważywszy na aktualne uwarunkowania bardzo szczególnej ekonomii uwagi i afektu,

które stanowią podłoże art worldu w dobie mediów społecznościowych. Chodzi tutaj zwłaszcza o intensyfikację przepływu form obrazowych – jednym z tego oczywistych, najbardziej widocznych przejawów jest błyskawicznie zachodzące przemieszczanie się w obrębie rozmaitych kontekstów. Mówimy o obiektach wizualnych, które krążą w sieci na wzór popularnych memów i uruchamiają zróżnicowane strategie odczytania oparte na specyficznym kontrakcie z odbiorcami (którzy przecież często dokonują kolejnych przetworzeń, nawet jeśli jest to tylko „puszczenie" obrazu w ruch). W tych konwulsyjnych obiegach artefakt traci swoją kategorialną przejrzystość – poszczególne grupy odbiorców mogą traktować go w charakterze zwykłego żartu, przedmiotu użytkowego (np. tła pulpitu) czy nawet swoistej waluty wzmacniającej status (np. jako osoby które „są na bieżąco" albo zawsze proponują intrygującą zawartość i których poszczególne terminale sieciowej obecności są warte śledzenia). W efekcie przekształceniom ulegają dwie ważne kategorie: autora oraz odbiorców. Transformacja ta jest znacznie bardziej fundamentalna, niż sądziliśmy w czasach, kiedy słowem-kluczem było jeszcze pojęcie remiksu. Nie chodzi bowiem tylko o to, że artefakty krążące w sieci są podatne na rekontekstualizację i remiks. Znacznie ważniejsze wydaje się to, co pisze Brad Troemel, kiedy podkreśla znaczenie sztuki nie jako towaru, a jako materiału do recyklingu: „Pozbawieni tradycyjnych koncepcji własności, autorstwa czy kontekstu, artyści posługują się mediami społecznościowymi, aby strategicznie zarządzać percepcją swojej pracy – przekształcając ją z serii odrębnych projektów w strumień aktualizacji, które przekształcają tożsamość artysty w rozpoznawalną markę"[15]. Sytuacja uległa daleko idącej zmianie: artyści „potrzebują swoich sieciowych publiczności, by tworzyć sztukę"[16], nie zaś tworzą sztukę, by zdobyć publiczność. W efekcie prowadzi to zdaniem autora tych

[15] Brad Troemel, **Art after Social Media**, [in:] **You Are Here. Art after the Internet**, O. Kholeif (ed.), London 2014, p. 40.

[16] Jw.



konstatacji do paradoksalnego zjawiska: sztuka w świecie mediów społecznościowych zarówno odzwierciedla mechanizmy rynkowe (odwołując się dokładnie do takich samych mechanizmów gospodarowania i zarządzania uwagą odbiorców, co kapitalizm informacyjny), jak i je neguje (rezygnując z tradycyjnie rozumianego autorstwa jako sygnatury na rzecz autorstwa jako rodzaju persony medialnej, bliskiej temu, co dostrzegamy w świecie reality show). Ta sytuacja nie wpisuje się jednak ani w idealistyczną wizję dzielenia się zawartością w sieci, ani w alarmistyczne wersje paniki moralnej o zanikaniu autorstwa i upadku dotychczasowych hierarchii (choć właściwie hierarchie faktycznie ulegają weryfikacji, bo „wartość" artysty i jego twórczości lokalizuje się raczej w umiejętności zarządzania zbiorową uwagą i emocjami niż w popularności i uznaniu w świecie instytucji sztuki). Zapewne zawiera w sobie elementy obu procesów, bo rzut oka na facebookowe grupy w rodzaju Glitch Artists Collective (i wiele innych) pokazuje, jak ważnym elementem jest tutaj wspólnotowość uwikłana właśnie w logikę zasygnalizowanych wyżej wymian.

Mariusz Pisarski
Glitch-lit. Odchodzenie od literatury człowieczej

I.

Jeżeli glitch to nagły i nieoczekiwany błąd w przepływie komunikatu na poziomie technologii lub układu komunikacyjnego, to odszukanie go w literaturze nie jest trudne. Motyw skryby, który w trakcie kopiowania manuskryptu zamyśla się, zasypia, rozlewa atrament, a powstały w ten sposób błąd odbija się czkawką przez następne stulecia, to jeden z płodniejszych toposów literatury bibliofilskiej. Industrialny charakter produkcji książkowej, mimo swojej względnej niezawodności, nie jest wolny od przygodnej entropii. Historia literatury może pochwalić się słynnymi glitchami. Drobny błąd drukarski w trakcie publikowania Biblii Króla Jakuba z 1631 – ominięcie „nie" przy szóstym przykazaniu dekalogu – poskutkowało bożym nakazem „Thou shalt committ adultery" i doprowadziło do jednego z największych skandali świata druku. Drukarzy skazano na kary grzywny i zniszczono niemal cały nakład „Biblii Cudzołożników". Innego rodzaju glitche, w paradygmacie pre-cyfrowym nazywane chochlikami, to niezamierzone miejsca puste w książkach, zagięcia kartek, tworzące z linijek na stronie efektowne kompresje i fold--iny oraz szereg innych efektów autorstwa prasy drukarskiej.

*pisarski.indd @ 75%

Mimo to mało kto zakwalifikowałby tego rodzaju efekty do kipiących potencjałem artystycznym błędów systemu w rozumieniu jakie nadaje im dzisiejszy glitch art i manifest Rosy Menkman. W tym kontekście zestawienie glitchu i literatury domaga się fenomenów mniej „trywialnych" niż niezamierzone zagięcie pojedynczej kartki i zlanie dwóch wersów w jeden. Dlaczego? I czy słusznie? Z dwóch powodów. Po pierwsze, tradycja literacka oduczyła nas patrzeć na nośnik tekstu jako coś znaczącego, czyniąc go przezroczystym i stawiając poza nawias literackiej komunikacji. Chochliki w druku nawykowo traktujemy zatem jako przynależne do innego porządku niż tekst i zakładamy niemożność integracji obu płaszczyzn. Po drugie, współczesna praktyka glitchu nieprzypadkowo wyrosła z doświadczeń sceny muzycznej i w domenie sztuk wizualnych. Są one „wtórnym systemem modulującym" zasadniczo odmiennym od literatury, gdyż ich tworzywem nie jest żaden język naturalny. Obie dziedziny, malarstwo i muzyka, to sztuki niedyskursywne, bez skodyfikowanego alfabetu, których poszczególne elementy nie znaczą same w sobie (Wasilewska-Chmura, s. 76), lecz budują znaczenie w obrębie całości. Glitch naturalnie zlewa się zatem z tworzywem wizualnym i dźwiękowym. W przypadku literatury tak niestety nie jest.

2 Błędy: 2

Dlatego prosta „transmutacja" semiotyczna glitchu audiowizualnego na błąd w druku nie zadowala. Z tej też racji poetyka usterkowości oparta na chochlikach drukarskich była dotąd tyleż nie możliwa, co mało atrakcyjna. Nie znaczy to, że literatura nie eksplorowała artystycznego potencjału uszkodzeń, szumu i entropii. Owszem. Jednak źródła glitch-litu były dużo głębsze i bardziej endemiczne niż glitch artu, choć ich realizacje – bardziej subtelne.¶

Gdzie zatem szukać glitchu w literaturze? Czy glitch-lit *sensu stricto* zrodził się dopiero z cyfrowości i jako efekt zderzenia tekstu z grafiką i dźwiękiem? Czy możliwa jest maszyna do glitchowania tekstu, która robiłaby zeń coś więcej niż wiersz konkretny? Postaram się tu odpowiedzieć przynajmniej na część tych pytań, a przy okazji zaproponuję prowizoryczną typologię glitch-litu pre- i postcyfrowego.¶

II.

Prawo redundancji, mówiące iż komunikat, który najtrudniej przekazać, niesie ze sobą najwięcej informacji, dało o sobie znać już u zarania nowożytnej powieści. To masowo produkowane jarmarczne romanse stoją za rewoltą Laurence'a Sterne'a w jego „Życiu i myślach JW Pana Tristrama Shandy". Czytadła, jak przypomina David Porush, powtarzają ograną konwencję, w skutek czego ich wartość informacyjna spada do zera. Dopiero nadmiarowość, wyjście poza redundancję komunikatu, wprowadzenie doń elementów obcych i chwytów zwracających uwagę na samą naturę komunikatu mogą ową informacyjną wartość podnieść. Piętrzenie dygresji, wprowadzenie elementów graficznych, autotematyzm, bezpośrednie zwroty do czytelnika czy symulacja drukarskiego glitchu w postaci nieoczekiwanie pustej kartki – ich obecność w „Życiu i myślach..." czyni z tej właśnie powieści prekursorkę strategii glitchowych w literaturze. Czymże jest bowiem doprowadzana do granic sensu dygresyjność jeśli nie formą „wycieku pamięci podręcznej" czy „rozwiązłości danych" (ang. *data promiscuity*), o których mowa w manifestach glitchu Rosy Menkman; czym wykresy fabuły i miniformularze do wypełnienia przez czytelnika, jeśli nie rodzajem „obcego inputu" (ang. *foreign input*)?

„Życie i myśli JW Pana Tristrama Shandy" wyznaczają jeden z dwóch paradygmatów literatury zglitchowanej i zaszumionej. Nazwijmy go formalnym. Wyrasta on z obserwacji dotychczasowej produkcji literackiej i buntu przeciw jej skostniałym formom. Paradygmat drugi, egzystencjalny, wyrasta z indywidualnej i zbiorowej biografii i dąży do znalezienia właściwej formy dla niewyrażonych do tej pory, lub wyrażanych nieadekwatnie, doświadczeń. Choć jego zalążki znaleźć można w romantyzmie, np. w jego eksploracjach szaleństwa (poetyka fragmentu), i w inspirowanej psychoanalizą fascynacją automatyzmem pisania (strumień świadomości, *ecriture automatique*), to uwidacznia się on dopiero wskutek traumy dwóch wojen światowych. ¶

„Watt” i „Malloy” Samuela Becketa (Dennis 2015), „Czarny Potok” i „Kąpiele w Lucca” Leopolda Buczkowskiego (Skrabek 2007) czy „Głos w Szafie” Raymonda Federmana (Kutnik 1984) to eksperymenty literackie, których zaszumienie i usterkowość na poziomie interpunkcji, składni, gramatyki, logiki fabularnej ma swoją udokumentowaną proweniencję w doświadczeniu traumy i „niemożliwym” do opisania przedsięwzięciu jej opisania. A jednak, jak napisał Jurij Łotman – zręcznie przywołany do dyskusji (wraz z Umberto Eco i Rolandem Barthesem) o estetyce glitchu przez Romana Bromboszcza – ów przekład nieprzekładalnego „okazuje się nosicielem informacji wysokiej jakości” (Bromboszcz 2011).



Trauma powoduje nie tylko wyparcia, ale i uszkodzenia, zakłóca pracę pamięci bolesnymi glitchami, i to ona jest motorem pre-digitalnej literatury uszkodzeń, entropii i wyrażania niewyrażalnego. W tym punkcie glitch-lit odsłania głębię swojej tradycji i poznawczy rozmach, przy których praktyka glitch artu audiowizualnego blednie, odsłaniając mocną zależność od naśladownictwa mechanizmów technologicznych raczej, niż pracy umysłu.

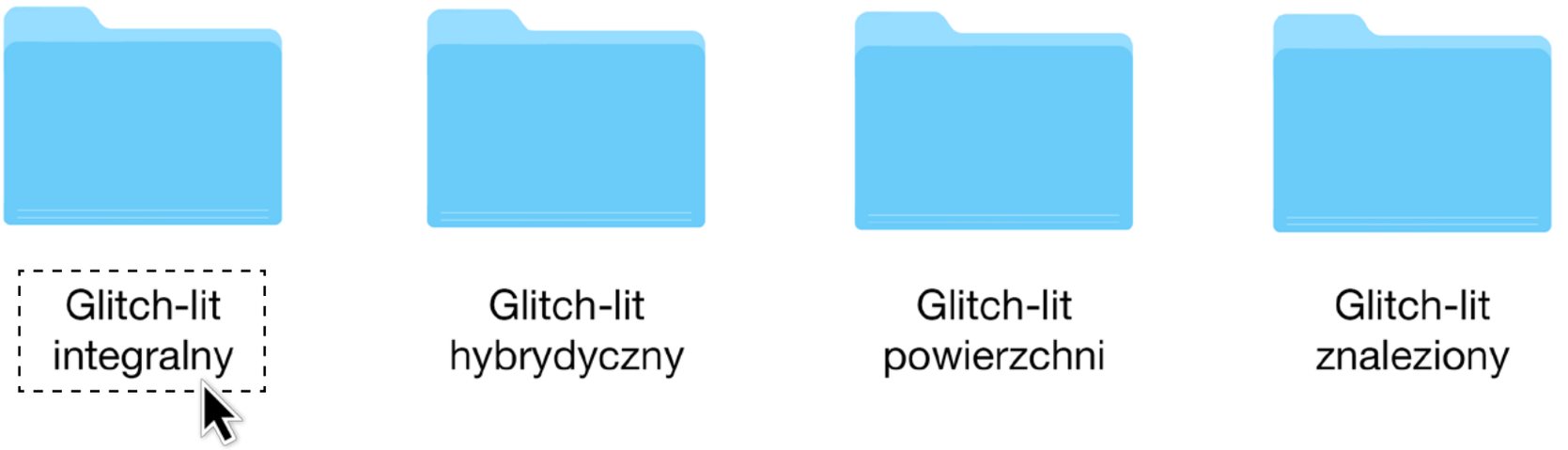
Osobiste doświadczenia autorów (działalność w ruchu oporu Becketta, ukrywanie się przed Niemcami w szafie w przypadku Federmana, czy ucieczka spod luf niemieckich karabinów w przypadku Buczkowskiego) siłą rzeczy doprowadziły do zindywidualizowanej poetyki nieciągłości, błędu, afabularności i entropii, której poszczególne chwyty nie dają się raczej powielać. Ich mocne powiązanie ze stylem, z koncepcją narratora i obranym punktem widzenia jest zbyt integralne, by stały się one częścią powszechnie dostępnego repertuaru, jak to się dzieje w przypadku glitch artu postcyfrowego.

Bardziej otwarta pod tym względem jest powojenna estetyka wypracowana w obrębie paradygmatu formalnego. Samozwrotny nadmiar danych, zapętlanie semantyki do granic tautologii, wprowadzanie obcego inputu w postaci dźwięków i asemantycznych śladów pseudotekstowych, kompresja logiki zdaniowej, nieciągłość i otwarty na przypadek automatyzm odnajdziemy w inspirowanych światową neoawangardą, a jednocześnie niezwykle oryginalnych pracach Stanisława Dróżdża, Wojciecha Bruszewskiego i Roberta Szczerbowskiego (Dawidek Gryglicka 2012, Marecki 2012). Doprowadzają oni literaturę do jej granic, otwierając albo na zamilknięcie (Szczerbowski), albo na ostateczne przekroczenie Rubikonu tekstualności i przejście w stronę sztuk wizualnych (Dróżdż), eksperymentalnej muzyki i aktywizmu (Bruszewski). To ta twórczość, wraz z przywoływanym przez nią kontekstem globalnej sztuki zaszumiania komunikatu literackiego, mocno intermedialnym i nieprzywiązującym się do tradycyjnej literackości, okaże się bezpośrednim punktem wyjścia dla glitch-litu właściwego: usterkowej literatury doby glitch artu, reprezentowanej przez poetów z kręgu Perfokarty i Rozdzielczości Chleba.

III.

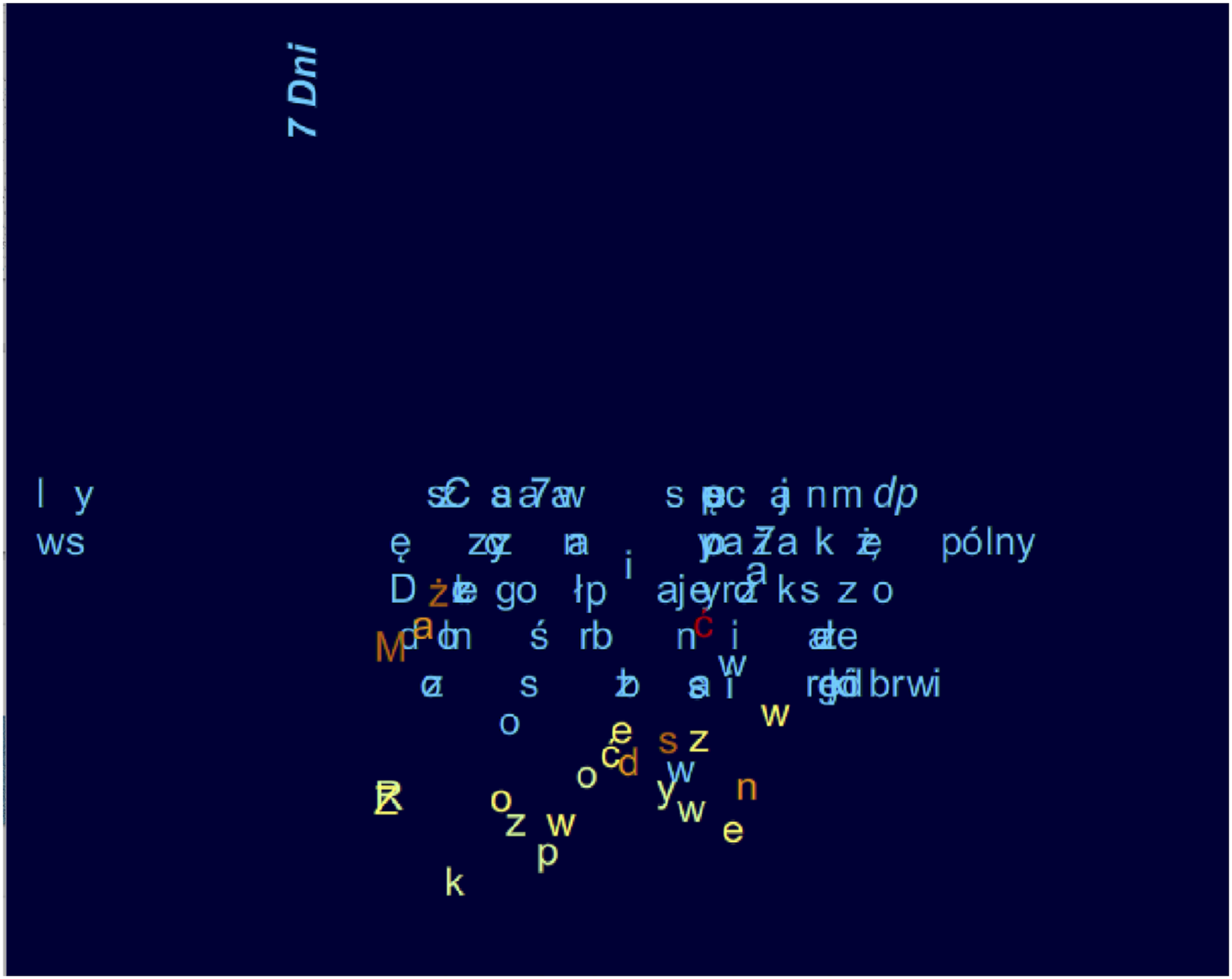
Można wyobrazić sobie taką maszynę. Wprowadza ona do tekstu repertuar usterek tak, by odbijało się to na zawartości zdaniowej, stylistycznej i fabularnej. Byłaby to kontynuacja eksperymentów grupy Oulipo (np. przetwarzanie tekstu za pomocą metod n+1), realizacja wybranych cech poetyki traumy, a także nawiązanie do eksperymentów wysokiego modernizmu. Można by za jej pomocą wprowadzać do tekstu elementy monologu wewnętrznego w stylu Jamesa Joyce'a czy Virginii Woolf, robić cut-upy i fold-iny w stylu Williama Burroughsa i Briana Gysona, a także inkrustować całość glosolaliami i innymi efektami spod znaku poezji audialnej. Maszyna taka jednak nie istnieje. I całe szczęście! Jeśli glitch-lit ma być literaturą, a zatem mieć coś do powiedzenia i zabarwić strumień literackiej tradycji swoim własnym wkładem, to niech będzie on rezultatem poszukiwań i namysłu pojedynczego autora, który glitch traktuje jako swój punkt odniesienia i tworzywo zarazem, a nie wynikiem mody na łatwe w obsłudze generatory. A jeśli nie, niech będzie to glitch czysty, odarty z jakichkolwiek intencji! Póki co, sytuację mamy wciąż mieszaną. O miano najlepszego glitch-litu konkurują z sobą zarówno systemy komputerowe, jak i systemy tradycji literacko-artystycznej.

Poniżej prezentuję wstępną typologię praktyk i zjawisk glitchowych, które z uwagi na posługiwanie się tekstem przywołują literaturę jako swój bezpośredni kontekst.

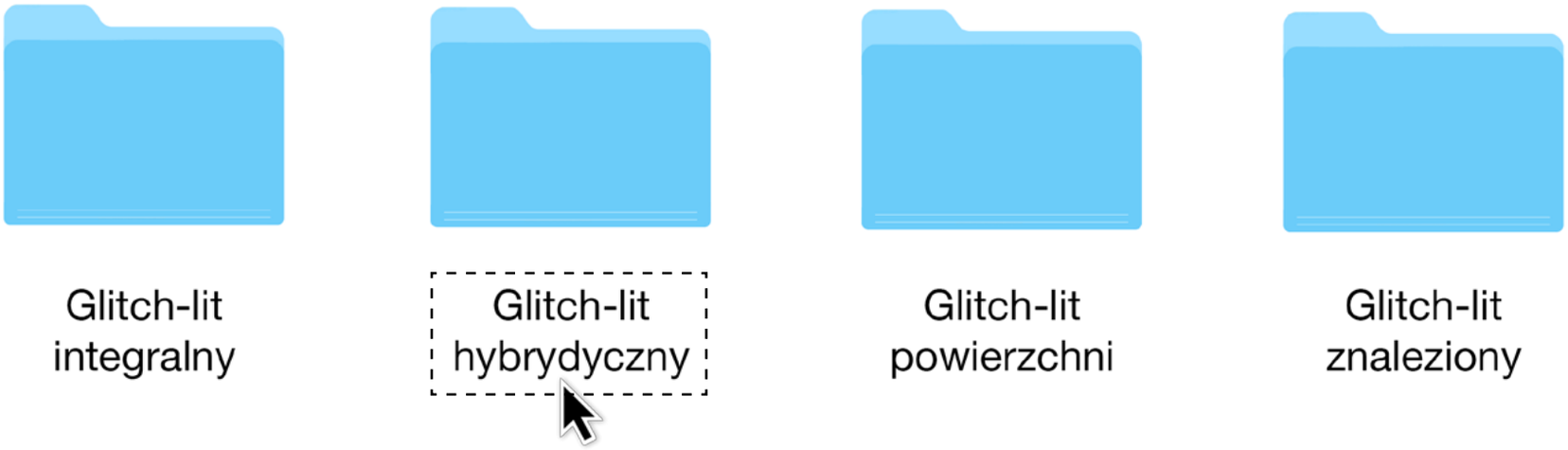


Glitch-lit integralny – glitch pozbawiony stricte obcego inputu, infekujący tekst od wewnętrz, w tkance alfabetycznej, wyrazowej, syntaktycznej i logicznej. Mamy tu do czynienia z ekspresją czysto słowną. Mimesis usterki i uszkodzenia bierze za swój cel zarówno techniczną awarię systemu (produkcji, reprodukcji, dystrybucji), jak i psychologiczną, językową awarię podmiotu mówiącego (trauma, afazja, narkotykowa faza).

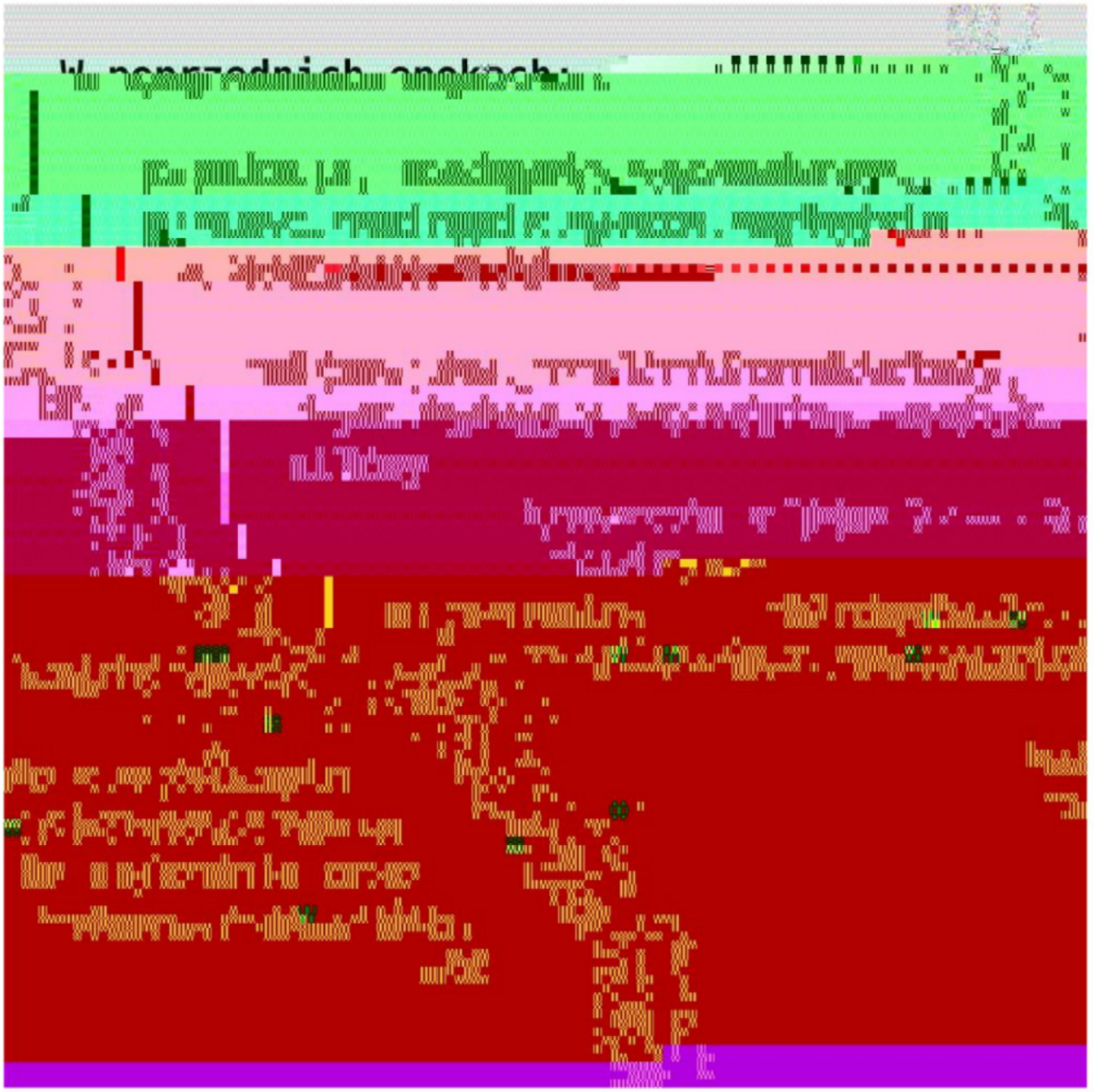
Inwersje i neologiczne glosolalia Becketta w „Watt" przynależą do pre-digitalnego etapu tej strategii. Kompresje i szyfrowania słów obecne w tomikach Podgórniego i Bromboszcza są jej postcyfrowym wyrazem. Tworzywem utworu wciąż jest słowo, choć na ekranie, dzięki cyfrowej manipulacji, przesuwa się ono często w stronę wiersza konkretnego (il. 1).



Il. 1. Roman Bromboszcz, *7 Dni*, obiekt interaktywny, fragment



Glitch-lit hybrydyczny – utwory z tej kategorii to wdzięczne potomstwo Manifestu Glitchu. Wiersz składa się z zestrojonych z sobą elementów graficznych, tekstowych i dźwiękowych, potrafiąc przybrać formę cyfrową, papierową lub sceniczną. Glitchowe formy hybrydyczne to wizytówka poetów cyfrowych. W Polsce ich przykłady odnajdziemy w ekranowych setach poetów Rozdzielczości Chleba oraz w ich analogowych tomikach, zwłaszcza w „Nocach i Pętlach" Łukasza Podgórniego, „Marszu na ROM" Piotra Puldziana Płucienniczaka, tomiku „wgraa" Leszka Onaka i Łukasza Podgórniego. Konstruują oni autorskie pola, w których programowe techniki glitch artu takie jak pikselizacja, fragmentacja, ziarnowanie, ghosting, fluktuacja, interlacing, wystrzępianie, posteryzacja czy kwantyfikacja błędów doczekują się swoich literackich odpowiedników w wielokanałowym przekazie. Glitchom tekstowym towarzyszą często owoce radosnego databendingu plików RAW (il. 2).



Il. 2. Piotr Puldzian Płucienniczak, *Człowiek w poprzednich epokach* [fragment]



Glitch-lit integralny



Glitch-lit hybrydyczny

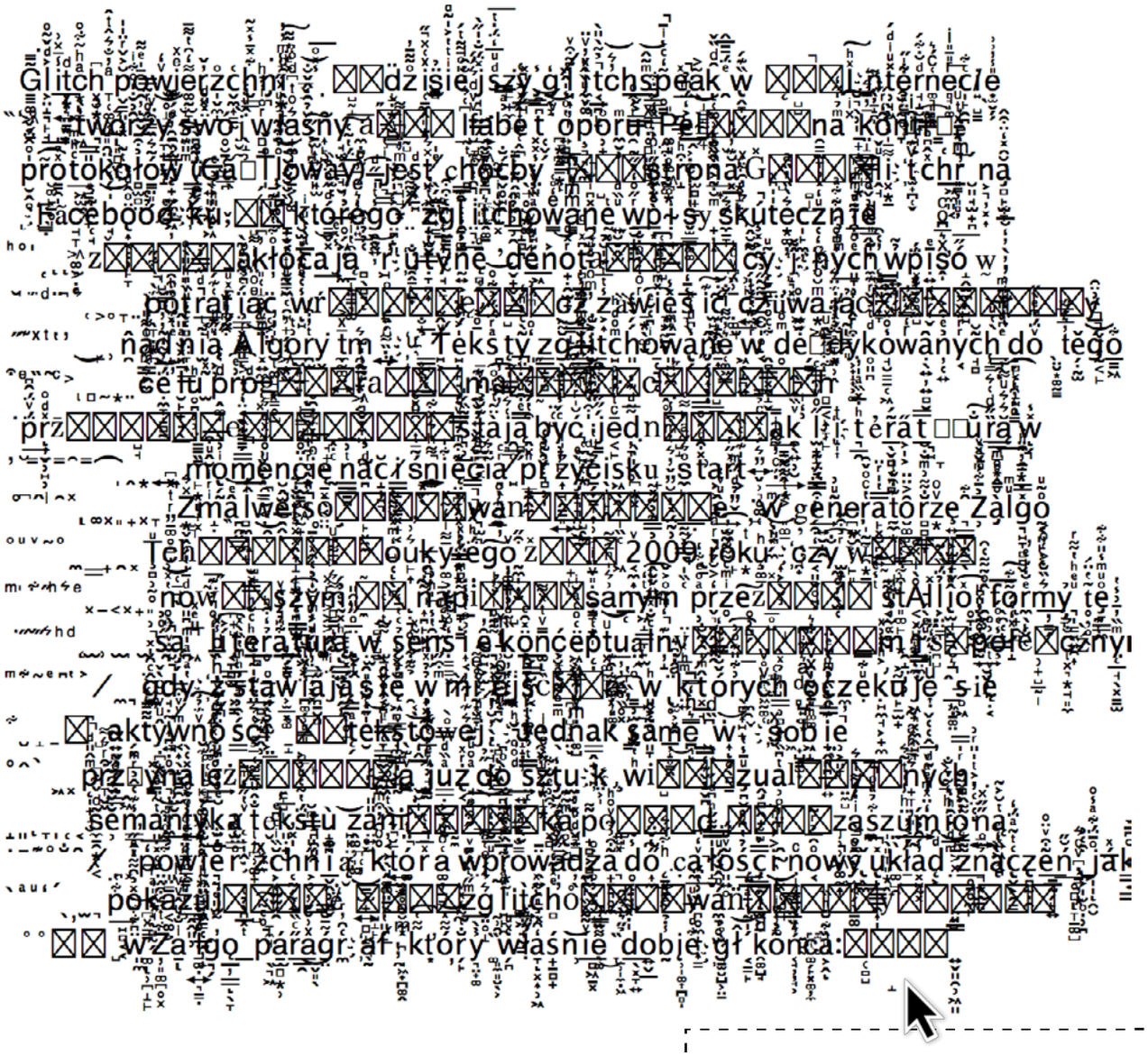


Glitch-lit powierzchni



Glitch-lit znaleziony

Glitch-lit powierzchni – dzisiejszy glitchspeak w Internecie tworzy swój własny alfabet oporu. Pełna kontr-protokołów (Galloway 2006) jest choćby strona Glitchr na Faceboooku, którego usterkowe posty skutecznie zakłócają rutynę egotystycznych, fejsbukowych deklaracji do tego stopnia, że wywołują reakcję kontrolującego Algorytmu. „Zmalwersowane" w generatorach online formy przynależne do tej kategorii są literaturą w sensie konceptualnym i społecznym, gdyż stawiają się w miejsca, w których oczekuje się aktywności słowotwórczej. Jednak ślady tekstu giną pod zaszumioną powierzchnią, która wprowadza do całości własny, wizualny układ znaczeń, jak pokazuje przerobiony w Zalgo akapit, który właśnie dobiegł końca:



Il. 3. Akapit niniejszego tekstu przepuszczony przez Zalgo.

Generator nie jest w stanie wydłużyć ogonków w literach, przestawić liter w słowie, przekonfigurować wersów. Jego palimpsestowe wymazywanie powierzchni i zaludnianie jej artefaktami przypomina raczej metody Toma Philipsa i jego „Humumentu", stawiając ciekawe pytania co do natury „literackości" i „tekstowości". Glitch-lit powierzchni ma dużą siłę rażenia: można go kopiować i wklejać, rozprzestrzeniany niczym wirus w mediach społecznościowych staje się oznaką i wizytówką całego nurtu.



Glitch-lit integralny



Glitch-lit hybrydyczny



Glitch-lit powierzchni



Glitch-lit znaleziony

Glitch-lit znaleziony – Glitch art i praktyki databendingu to zamierzone poszukiwanie niezamierzonego. Ekonomia najkrótszej drogi, którą rządzi się praca w kodzie i obróbka cyfrowa sprawia, że krystalizacja poszukiwań jest nieunikniona, czego dowodem są tutoriale Photoshopa na YouTube obiecujące stworzenie efektu glitchu w trzy i pół minuty. Jeśli zatem spontaniczne glitche odnajdywane na domowych ekranach cieszą, to usterki napotykane na ulicy – dumne potomstwo Tristana Tzary! – są eksplozją poetyckiej ekstazy. „Błędy systemu w miejscach publicznych" – założona przez Aleksandrę Pieńkosz popularna strona na Facebooku zbiera glitchowe perełki, których platformą są ekrany komunikacji publicznej i reklamy zewnętrznej. Spotyka się je w miastach całego świata, ale obfituje w nie Europa Centralna, a Polska w szczególności. Niedbalstwo źle opłacanych programistów skonfrontowane z mokrą, wietrzystą zimą lub roztapiającym przewody, upalnym latem nie wróży raczej nic dobrego. Niebieskie ekrany śmierci, ponure polecenia DOS-a i awaryjne komunikaty w BIOS-ie wypełniają wielkie bilbordy i ściany budynków. Te zglitchowane murale stają się niekiedy dziwnie intymne, skierowane jakby osobiście do każdego z czytających, zaskakującymi zestawieniami słów demaskując radosną konsumpcję i przypominając o nieustępliwej, coraz bardziej wszechogarniającej obecności „systemu". Wielki brat patrzy, glitch go przedrzeźnia.



Il. 4. Błędy systemu w miejscach publicznych, materiał ze strony (fot. Patrycja Łabunowska)

IV.

Sztuka glitchu rozgrywa się na wąskim pasie rozciągniętym między przygodnością a metodą. Literatura ma jeszcze mniej miejsca do manewru. Pojedyncza usterka, jak zauważa Bromboszcz, przechodzi w tekście bez echa. Czytelnik zakłada całościowość i wypełnia luki w miejscach pustych lub niepewnych. Pojedyncze uszkodzenie wydaje się nie przynależeć do tekstu. Z kolei seria usterek wytwarza szum, który po szoku nowości wycisza się; metodycznie stosowany przechodzi w konwencję, którą czytelnik będzie bagatelizował w poszukiwaniu nowej informacji i globalnego sensu.

Pisarze, poeci mają przed sobą nie lada zadanie: aby glitch-lit był wiarygodny, muszą skonstruować pole zdarzeń, w którym glitch będzie się pojawiał, by przekształcać (lub produkować) tekst. Efekt i tak pozostanie niepewny. Jaka jest zatem przyszłość literatury glitchowej? Myślę, że należy ona do maszyn, nie do autorów z krwi i kości. Czwarta kategoria przedstawionej powyżej typologi, glitch znaleziony, a zatem spontaniczna ekspresja wadliwych technologii, przyćmi wszystkie pozostałe.

Konsekwencje są dość poważne. Glitch urasta do rangi pierwszego gatunku literackiego, którego pełną realizację gwarantują nie ludzie, ale ich wytwory; nie komputery, stworzone do pracy logicznej i posłusznej, ale ich niepożądane antytezy – spięcia, awarie, usterki.

LITERATURA

Roman Bromboszcz, *Estetyka zakłóceń*, Poznań 2010.

Umberto Eco, *Nieobecna struktura*, tłum. Adam Weinsberg, Paweł Bravo, Warszawa 1996, s. 80.

Alexander R. Galloway, *Protocol. How Control Exists after Decentralization*, Boston 2006.

Małgorzata Dawidek Gryglicka, *Historia tekstu wizualnego. Polska po 1967 roku*, Kraków 2012.

Amanda M. Dennis, *Glitches in Logic in Beckett's Watt: Toward a Sensory Poetics*, "Journal of Modern Literature", Vol. 38, No. 2, 2015.

Hugh Kenner, *The Mechanic Muse*, New York 1987.

Jerzy Kutnik, *Raymond Federman: Co ja tutaj robię?,* „Literatura na Świecie" nr 9 (158)/1984.

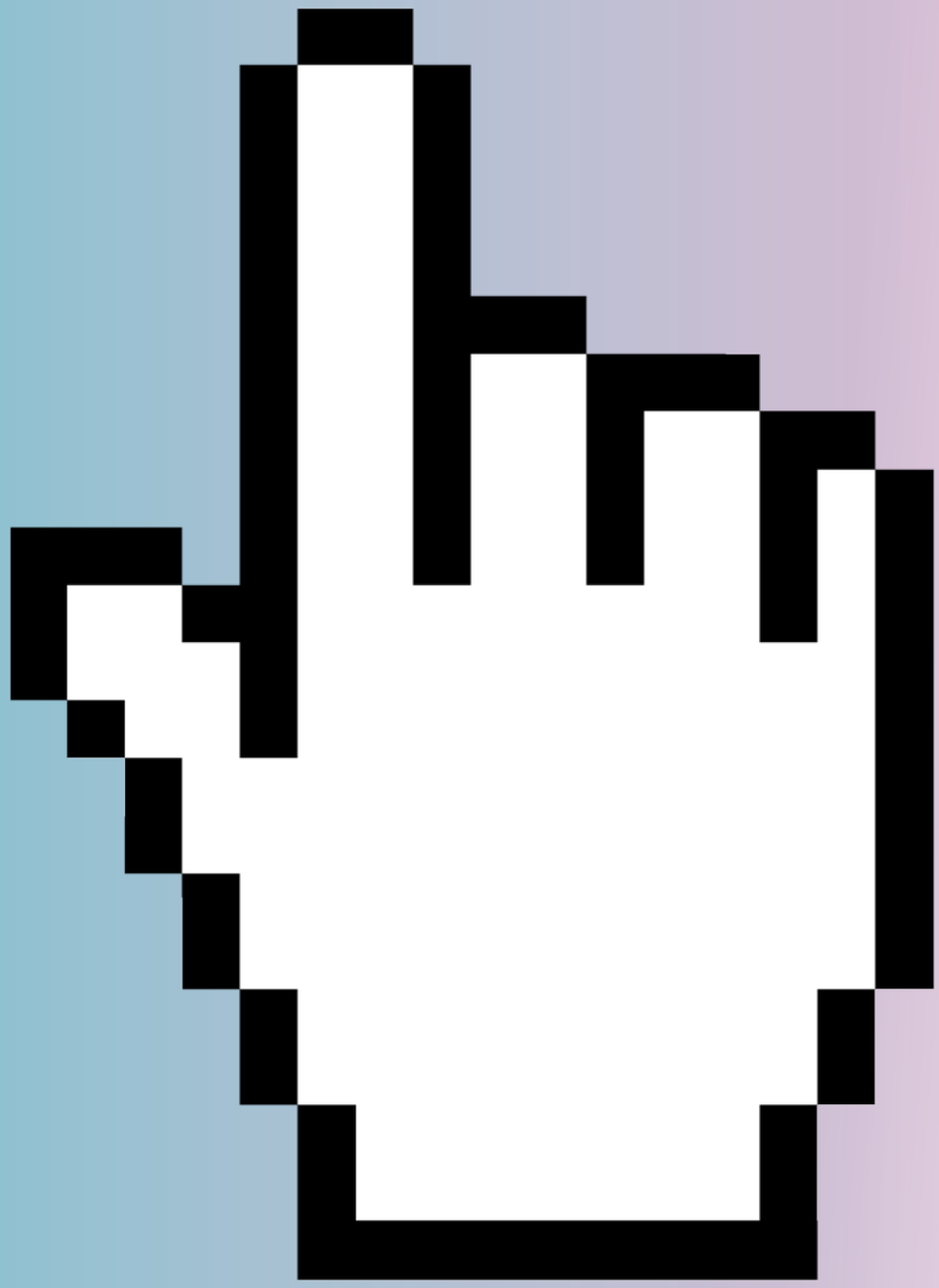
Rosa Menkman, *The Glitch Moment(um),* Amsterdam 2011 [pdf].

Piotr Marecki, *Wstęp* do: *Obsessive Anticipation*, red. M. Pisarski, P. Marecki, Kraków 2012 [pdf].

David Porush, *Cybernetyka i literatura*, „Literatura na Świecie" nr 10/1988, s. 75–106.

Dawid Skrabek, *Leopold Buczkowski: traumatyczna tkanka prozy,* „Teksty Drugie" nr 5/2007, s. 177–190.

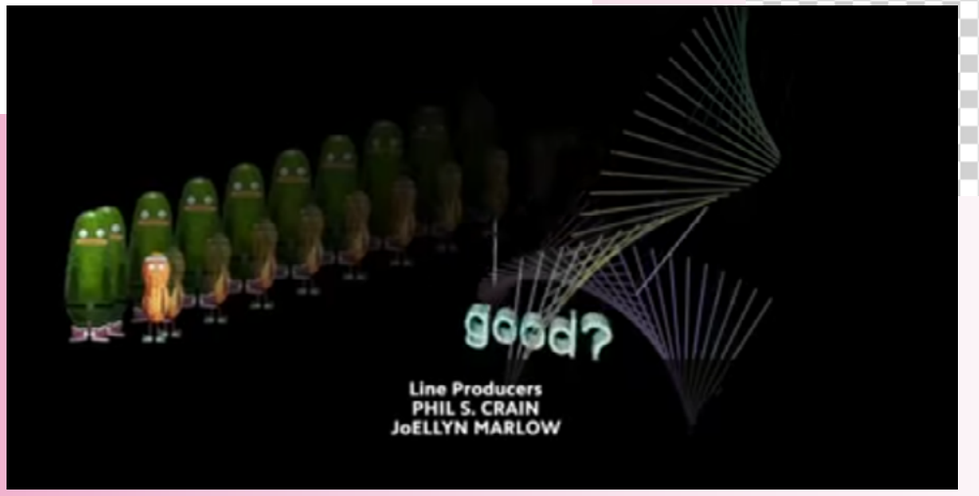
Magda Wasilewska-Chmura, *Przestrzeń intermedialna literatury i muzyki: muzyka jako model i tworzywo*, Kraków 2011, s. 76.



Aleksandra Pieńkosz

Błędy systemu w miejscach intymnych. Doświadczenie glitch artu

Glitch się rozpowszechnił, to pewne. Spotykamy go rzadziej w komputerze, za to częściej wszędzie tam, gdzie się tylko da nim błysnąć. W 2014 roku Kuba Mihilewicz narzekał na upupiony glitch w filmie **Ralph Demolka**, ale dziś Disney jest już znacznie dalej. Dziadek branży filmów animowanych z całkiem niezłym wyczuciem wykorzystuje glitch jako jeden z głównych motywów graficznych swojej identyfikacji wizualnej. Elementy pojawiające się w „interfejsie" kanału Disney XD migają, rozwarstwiają się i pokrywają pikselami w znajomy, lecz zgrabnie ugrzeczniony sposób (polecam sprawdzić samemu). Dla najmłodszego pokolenia, wychowanego na nieskazitelnej jakości obrazu iPadów i smart telewizorów (ale i na **Minecrafcie**), glitch to kolorowe urozmaicenie nudnego, cyfrowo idealnego przekazu. *Nie znamy już śniegu i szumu VHS-ów, ale coś trzeba zrobić z tą płaską technologią, bo utopimy się w niej jak w łyżce wody! Dodajmy obrazowi życia (!) za pomocą gliczu!* Moda na retrocybernetykę, estetykę niedojrzałych technologii to temat na osobne rozważanie, są jednak inne dowody na to, jak świadomie Disney korzysta z modnych estetyk postinternetowych: jeszcze w tym roku na Disney XD pojawił się wybitnie niepokojący serial animowany, korzystający z nieudolnego renderu 3D[1], ale też motywów kojarzących się nieco z vaporwave. →



[1] Ten fragment mówi sam za siebie: https://www.youtube.com/watch?v=h81PlK3m5og. Tu zaś fragment z glitchem w stylu Painta dobrze ilustruje temat zainteresowania błędami: https://www.youtube.com/watch?v=TFvj4h01vYY



Kornisz i Fistach (oryg. *Pickle and Peanut*) skojarzył mi się z gifami z „making of" eksperymentalnego filmu **Ugly** Nikity Diakur, gdzie w siermiężnie wykonanej animacji 3D glitche rozsadzają postacie żywcem na kawałki. Zastanawia tylko, dlaczego ktoś zdecydował się właśnie taką estetykę serwować najmłodszym odbiorcom. Czy glitch zupełnie nie kojarzy się już z czymś niepożądanym czy wręcz przerażającym? A może błędy straszą już tylko tych, którzy dorastali w czasach naprawdę wadliwych systemów i sprzętów, kiedy innej wersji zbugowanej gry nie dało się ściągnąć z torrentów albo przerzucić się z zepsutego kompa na smartfona lub tablet?

Glitch – usterka urządzenia lub programu – nie jest już znakiem, że czas wyrzucić je do kosza i spisać dane na straty, jednak wciąż jest w nim coś niepokojącego. Przyjemność glitchu bywa pomieszana z przerażeniem, czasami może nawet z niego wynika. Pierwsze performanse cyberpoetyckie Perfokarty w 2011 roku były tak dziwne i nieprzyjemne w odbiorze, że niektórzy w ich trakcie wychodzili. Mogło być nieprzyjemnie z powodu epileptycznogennie migających ekranów i trzaskających noisem głośników, ale też przez użycie syntezatorów mowy, nieudolnie naśladujących człowieka. Na pierwszej wystawie **Glitch art is dead** niektórzy widzowie odwracali wzrok od zdatamoshowanych filmów i śmiali się, że nie mogą na to patrzeć. „Czysta" estetyka komputera, z którą eksperymentowała Perfokarta, tak samo jak artyści z Glitch Artists Collective, jest nie do zniesienia, gdy jest nieprzetworzona przez człowieka; gdy obraz, ruch i dźwięk są takie, jakimi je pan bug stworzył. Gdy jednak użyje się glitchu tylko jako akcentu, tak jak w wyżej opisanym wizualu Disneya[2], może

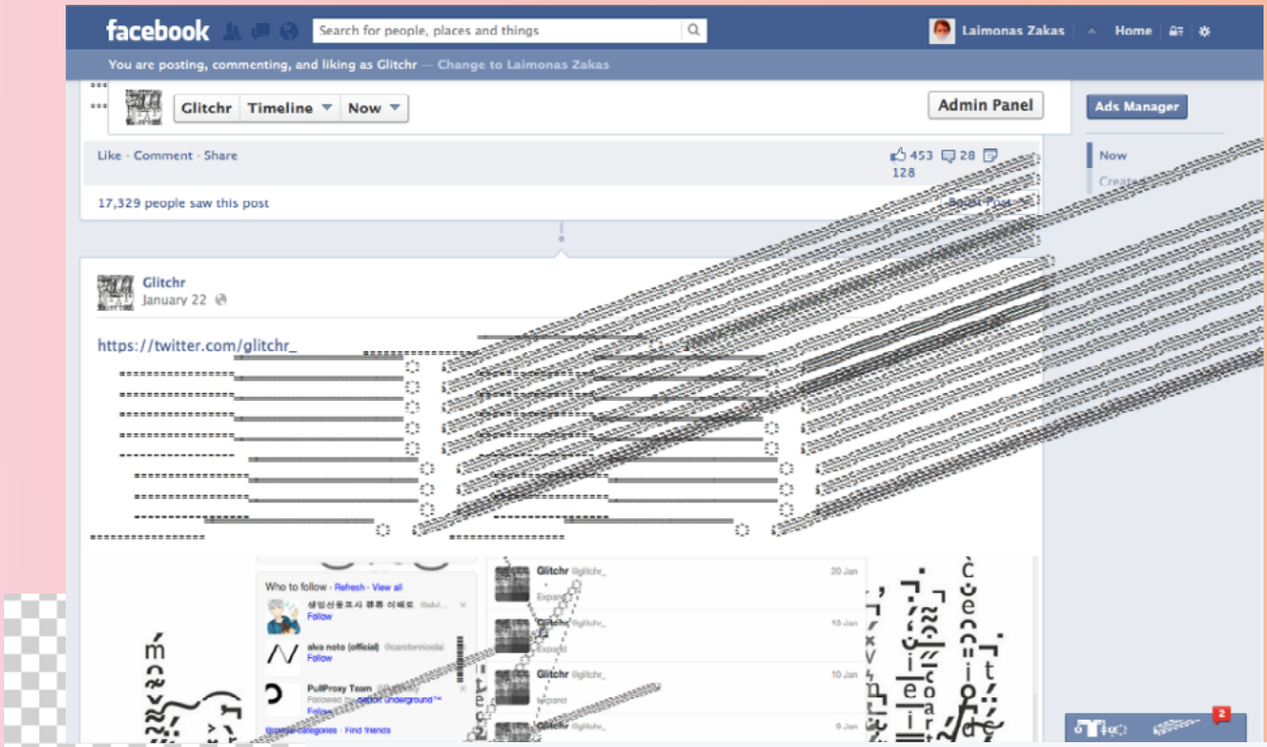
[2] Z łatwością można też zaobserwować „ozdobny glicz" na krakowskich ulicach – najpierw była chyba identyfikacja wizualna festiwalu Unsound, niedawno Sacrum Profanum, od jakiegoś czasu elementy estetyki postcyfrowej stosuje w projektach też Wiktor Soma (np. w identyfikacji festiwalu teatralnego Boska Komedia i plakatach dla teatru im. Słowackiego).

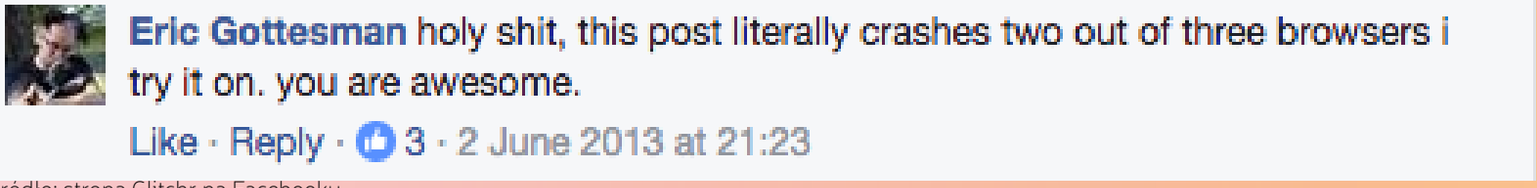
on pełnić funkcję kojącą. Glitch może być ratunkiem przed immersją, odpowiednikiem szorstkości papieru, która daje komfort przebudzenia, gdy osuwam się w dolinę niesamowitości jak w koszmarny sen. Na **Błędach systemu w miejscach publicznych**, fanpejdżu poświęconym street artowi generowanemu przez maszyny, możemy się zaś pobłażliwie poklepać z komputerem po pleckach, pośmiać ze słabowitości Windowsa, zapisanej na ekranach białymi literami na niebieskim tle. Komputer to medium nieskore do wyjawiania tajników swojego działania. Dotknięcie go poprzez znalezienie w nim „ludzkiej" ułomności daje poczucie kontroli i oswaja bezlitosny system, dorysowuje wąsy cyfrowemu wielkiemu bratu, który czeka tylko na lukę w firewallu, by wtargnąć na mój dysk i ujawnić prywatne dane.

Prawdziwa zabawa zaczyna się jednak dopiero wtedy, gdy można błąd sobie podporządkować, czyli samodzielnie wywołać go w kontrolowanych warunkach. Glitchowanie poprzez wywoływanie usterek w plikach jest działaniem (auto)destrukcyjnym, jednak nieobarczonym ryzykiem, że zepsujemy coś więcej niż tylko pliki, którym nie zrobiliśmy kopii zapasowej – wywołany przez nas błąd nie ma prawa wpłynąć na kondycję całego systemu. O beztrosce glitchowania świadczyć może to, że na warsztatach glitch artu podczas finisażu wystawy w Krakowie żaden uczestnik nie martwił się, czy nie zepsuje mu się od tego komputer. Manipulacja danymi w sposób odmienny od zamierzonego przez producenta jest działaniem na granicy, które daje poczucie „nadświadomości" i frajdę porównywalną do odkrycia easter egga w grze. Twórczo niszcząc i nazywając to sztuką, mamy szansę zostać pionierami za każdym razem, kiedy odkryjemy nowy efekt. Można pójść też o krok dalej i wejść w pole hacktywizmu –

świetnym przykładem takiego działania jest facebookowa strona projektu **Glitchr**, który tak skutecznie hakował Facebooka i Twittera za pomocą znaków Unicode, że posty rozprzestrzeniały się na całą stronę, a niekiedy po samym wejściu na fanpejdż uniemożliwiały korzystanie z serwisu lub nawet przeglądarki[3].

[3] Także i w tym przypadku, jak to często bywa, hakerzy przyczynili się do poprawy zabezpieczeń hakowanego – dziś już, gdy wejdziemy na stronę **Glitchr**, nic się nie psuje, widzimy tylko smutne ruiny dawnego placu zabaw.

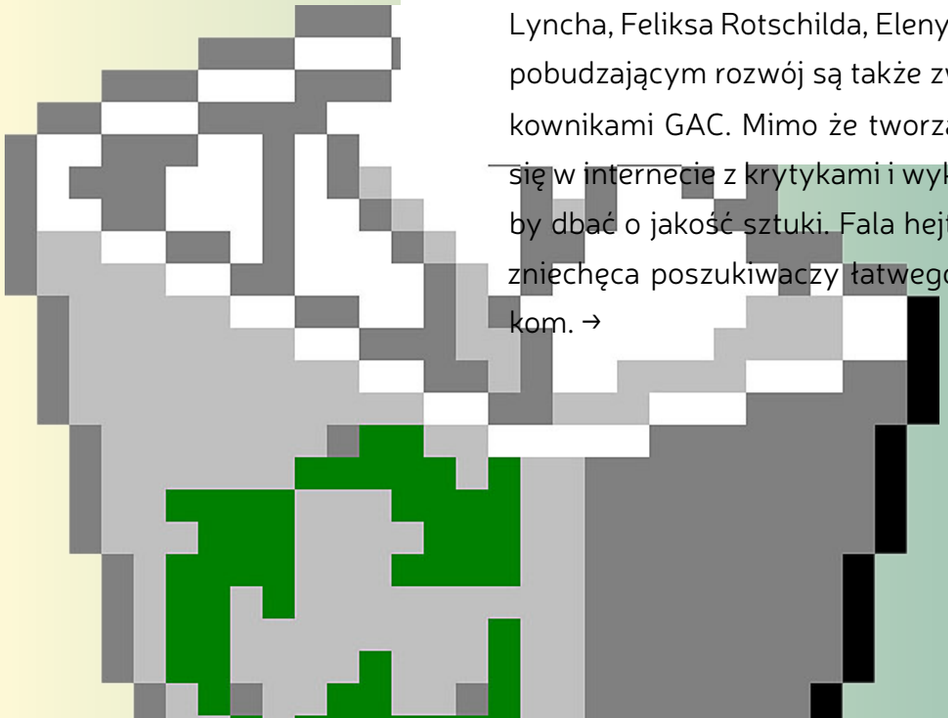




źródło: strona Glitchr na Facebooku

Glitch obnaża kruchość systemu, a glitch art daje poczucie panowania nad nim. Znaczenie samego medium przekazu w przypadku glitchu zostało już wielokrotnie opisane – „tradycyjne" spojrzenia teoretyczne umiejscawiają go w różnych teoriach komunikacji. Nie jest to jednak już tak ważne w 2016 roku jak przyjemność działań niepożądanych, którą możemy się nauczyć przeżywać, gdy się nam spontanicznie sypią silniki graficzne. A uczy jej nas glitch art, czyli, w typologii Imana Moradiego – glitch-alike, „sztuczny", „kontrolowany" glitch, wywołany specjalnie właśnie w celu przeżycia przyjemności.

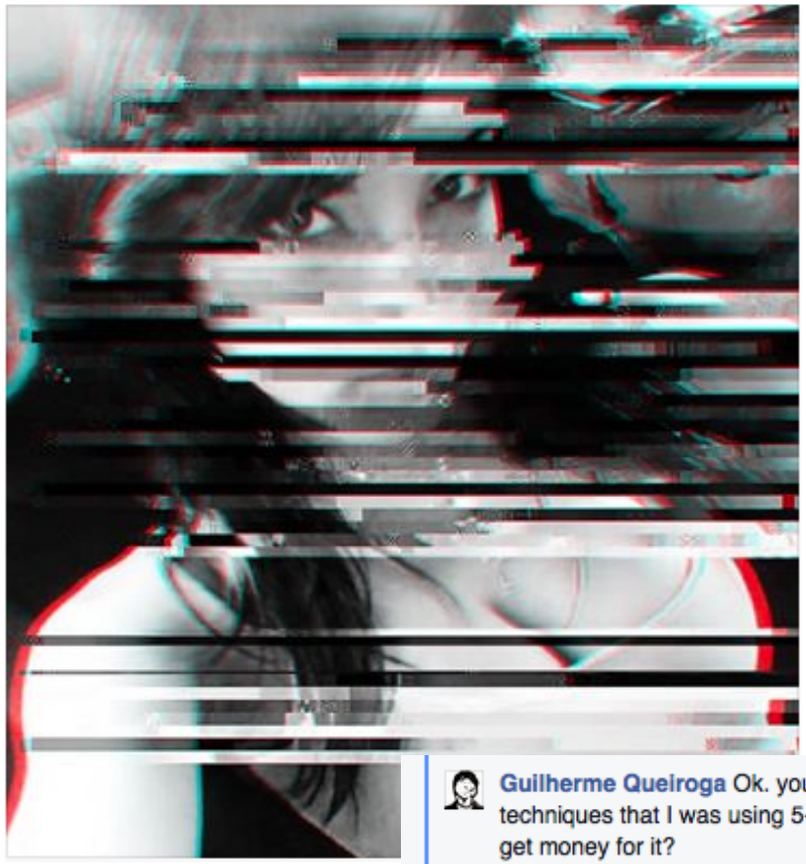
Co nas jeszcze może w glitchu zaskoczyć? Rozwój odbywa się jednocześnie w dwie strony. Z jednej artyści świadomie zachowują swoje stare sprzęty, bo coraz trudniej wywołać usterkę we współczesnych dopieszczonych systemach. Nazwijmy ten nurt glitch-archeologią. Wpisuje się w to również techno-nostalgia, tęsknota za monitami zatroskanego Windowsa, telewizorami, kasetami video i innymi semi-analogowymi doświadczeniami danych. Z drugiej jednak są tęsknoty postępowe i zachwyt nowością. Jeżeli technologia się rozwija, to nieustannie powstają nowe formaty zapisu i metody kompresji, a wraz z nimi nowe możliwości wywoływania błędów. Rośnie też świadomość medium wśród użytkowników. Wystarczy wejść na grupę GAC poświęconą technice (**Tool Time**), by zobaczyć, że w dalszym ciągu co chwilę ktoś wynajduje nowy sposób na to, jak uzyskać jakiś artefakt. Dużym polem do popisu i stosunkowo wciąż jeszcze mało wyeksploatowanym (ze względu na wysoki poziom trudności i wymagania sprzętowe) jest glitch 3D. Mistrzem tej techniki jest Mark Klink, ale na GAC-u dają się zauważyć także prace Chrisa Lyncha, Feliksa Rotschilda, Eleny Romenkovej oraz Troya Forda. Elementem pobudzającym rozwój są także zwyczajne procesy zachodzące między użytkownikami GAC. Mimo że tworzący glitch artyści i artystki nie konfrontują się w internecie z krytykami i wykładowcami akademickimi, są inne sposoby, by dbać o jakość sztuki. Fala hejtu, jaką wywołuje nadmiernie prosty glitch, zniechęca poszukiwaczy łatwego efektu i sprzyja skomplikowanym technikom. →



Na tej stronie: post i komentarze pod postem alter ego Zoe Stawskiej, czyli Ras Alhague, na facebookowej grupie Glitch Artists Collective

Ras Alhague
22 mins

uhhh. i am so tired of all the trump/bernie/hillary glitches. politics is so overused..... so i mnade something new myself. i call this one 'The Glitch Self' (yes its a self-portrait). Prints avilable soon/
what do you guys think? ♥



Like Comment

Guilherme Queiroga seriously "Prints available soon" for some sub-par "glitching" that you probably "learned" to do like yesterday?

This is stupid.

Like · Reply · 11 · 10 mins

Hide 29 Replies

Ras Alhague calm down?? i need money ok. i work at a shop and im in a really bad financial situation why do you have to judge me?

Like · Reply · 1 · 9 mins

Bastien Peas sorry but agree with Guilherme

Like · Reply · 4 mins

Louis Bouret intentional glitch is no glitch

Like · Reply · 1 · 3 mins

Guilherme Queiroga I am calm. everybody needs money, but it's not applying some app or doing something you're very bad at and charging for it because it shows some breasts that you will solver your situation.

Like · Reply · 3 · 3 mins

Ras Alhague guilherme unfrotrunately i dont have a talent to draw or paint,. if i had i would be apinting and selling it but i dont, so i just need to do whatever i can, i hope u understand.

Like · Reply · 8 mins

Ras Alhague I don't use apps??? Wtf.....

Like · Reply · Just now

Guilherme Queiroga Ras Alhague You do. I recognize every pixel of this

Like · Reply · Just now

Guilherme Queiroga Elle Spex Not at all. You hate when you just tell shit or try to offend someone without any rational basis or argumentation behind it.

How pointing out that "PRINTS AVAILABLE" for some iPhone made glitch (iPhone resolution anyone?) is an awful idea

Like · Reply · Just now

Ras Alhague I don't even have an iPhone I used PhotoShop and jpg glitch method

Like · Reply · Just now

Guilherme Queiroga Ok. you got a predictable result using simple techniques that I was using 5-6 years ago and think you deserve to get money for it?

Like · Reply · Just now

Guilherme Queiroga yeah, it's a fucking Selfie.

Like · Reply · Just now

Bastien Peas haaahha
See Translation

Like · Reply · Just now

Ras Alhague Why not do u think all artists have to be super original I think irs nice and effective so why not make money on it. Besides its none of ur business what I make my money on stop being so mad

Like · Reply · Just now

Emilia Branny-Jankowska w rozmowie o sztuce szumów[3] powiedziała, że glitch jest jak sztuka w ogóle, zaciemnia bowiem (to, co chce powiedzieć), by odkryć (więcej). Podobnie jest przecież z poezją. Jeżeli zaś glitch art jest jak poezja, to można spróbować zastosować do niego to, co pisał Gombrowicz w **Przeciw poetom**: sam w sobie jest niezjadliwy (jak cukier), można nim jedynie coś innego „doprawić" bądź „dosłodzić"[4]. Może nie zgodzą się z tym zwolennicy i zwolenniczki glitch artu (lub poezji), ale potwierdziłoby się tutaj to, o czym pisałam na początku – publiczność „nieoswojona" ucieka od glitchu „samego w sobie", cieszy się zaś z „bezpiecznych" glitchowych akcentów. Ten fakt pozwala oddzielić „czystą" praktykę artystyczną – skupioną na samej sobie, taką, jaka rozwija się w społeczności Glitch Artists Collective – od tej przetworzonej i wygładzonej jak u Disneya. A to z kolei powinno już ostatecznie uspokoić tych, którzy głoszą jej upadek.

[3] **Rozmowa o estetyce szumów w sztuce i literaturze**, „Ha!art" 37/2011, s. 5.

[4] W. Gombrowicz, **Przeciw poetom**, [online na: http://hamlet.edu.pl/gombrowicz-przeciw].

ART

in English

ICLES








WSPANIAŁEGO DNIA

Piotr Puldzian Płuciennniczak

Badiou's Nintendo and glitch art without Events

Although the book you see on your screen now is titled *Glitch art is dead*, **it isn't about images of dead glitches or glitched images of the dead. THE AESTHETIC DIES LAST:** thanks to the ever expanding range of tools, glitch art will thrive for years to come, **that's for sure.** It's ***hope*** that's dead. **Texts we've gathered** do not state that glitch art is disappearing, **is being forgotten or is being superseded by another Internet aesthetic.** It's the exact opposite: glitch art is growing and that's why it's dead. **The growth is a reason for death. Sound strange?**



For Jakub Mihilewicz, glitch art stopped being attractive when it became commodified[1]. Romantic pretenses of artists and ideologues do not really matter when their tools are being used with much more success by employees of global media corporations. What *was* worthwhile in glitch art died when databending appeared in MTV clips and Disney movies, not to mention social campaigns of Polish Catholic church. They say that true art is where money is not. For Matthew Austin, the mainstream of glitch art is a copy of a copy, series of predictable attempts at winning quick likes on Facebook's lottery[2]. The creative explorations and reversed economy of pure art left Glitch Artists Collective when it became a place to go for wannabe artists using smartphone apps. In other words, glitch art went from experimentation to banality thanks to the ease of creating it. Similar arguments can be found in Mariusz Pisarski's paper[3], where he states that man-made glitch is only a substitute for the real thing. There can be no true randomness and unexpectedness as long as one's intention and will control the output. Only relying on quantum fluctuations inside of circuit boards can allow one to experience glitch as an awe inspiring event.

In accord with the title of the book Jakub, Matthew and Mariusz point to limitations, weaknesses and lifelessness of contemporary glitch art scene. The promise of glitch art has not been fulfilled and they are mourning its passage. What was the promise?

[4] **Jakub Mihilewicz,** *GLITCH IS DEAD*, **in this book.**

[5] **Matthew Austin,** *"We can be heroes". O the nature of glitches in glitch art*, **in this book.**

[6] **Mariusz Pisarski,** *Glitch-lit. Farewell to man-made literature*, **in this book.**

I think that the idea of the Event is crucial if one wants to understand the strange death of glitch art. Alain Badiou's *Event and Being* was translated to English in 2005[4], somewhere around the birth of glitch art as we know it. I myself was influenced by the book when I was working on my book *March on ROM*[5]. Therefore, I consider Badiou's philosophy most appropriate to refer to here. For him, the Event is a situation of radical interruption, a transformation incited by things that were unseen until that very moment. The thing that was hidden reveals itself and turns the tables: just as workers that leave the darkness of their workplaces or a secret desire that explodes. The Event is always unexpected, as you can't expect the revolution to obey a timetable. It does not mean that it's a miracle or supernatural intervention. The Event is a revelation of things that were there, but were never expected to be revealed, something that could be expected (sometime, somewhere), but was virtually unexpected. Matthew Austin grabs the ambiguity of the idea when he writes about subway systems: we do know that mass transit can break at any moment due to a variety of reasons, but we do not treat it as a real possibility and do not consider it when planning travel. Glitch artworks can fulfill the ideal of such Events that come unexpected yet are not unforeseen. In her critical texts, Rosa Menkman wrote about the glitch moment(um), a blow of technical reality that allows us to see its true self and at the same time opens new possibilities and creates new knowledge[6]. Such experience of defect is productive when it allows understanding of how the machine works, what influences it and how we can influence its workings. Anna Nacher writes about the process of "making the absent present" in glitch art: a digital work of art that exposes its inner structure and conditions of its own appearance is a sign of the event of its creation[7].



[7] Alain Badiou, *Event and Being*, New York 2005.

[8] Piotr Puldzian Płucienniczak, *Marsz na ROM*, Internet 2012, http://ść-ch.pl/marsz-na-rom.

[9] Rosa Menkman, *The Glitch Moment(um)*, Amsterdam 2011.

[10] Anna Nacher, *From glitch art to representation and back*, in this book.



Of course, the whole idea of the Event of glitch becomes problematic when uniqueness becomes serial and the glitch art becomes just another avenue for attention. The death of glitch art we are talking about here is a glitch art without Events, glitch art as a technical exercise, safe and cozy, dominated by fake defects. That is the death authors in this book write about.

Sometime around 2012 one could still believe that the defects of technical equipment could be a reasonable way of exploring the world. In CONTROL CANNOT HOLD I wrote that "it is that very defect that revealed that properly functioning machinery is not enough to see a new world, as the smooth progress does not introduce new elements. The fact that the experiment cannot be repeated worries scientists. It shouldn't worry us, however. The creation of new things and true improvisation are impossible to repeat because of their very nature"[8]. The defect I wrote about was an untimely discovery of Higgs' boson that was quickly attributed to faulty equipment at CERN. It's obvious that if we want to have unexpected results, we cannot use standardized tools but rather makeshift and random ones. Event-making is a difficult job as you cannot rely on ready--mades. The Nintendo that Alain Badiou would use to create glitch art has to be circuit bended and use dedicated, nearly broken software.

[8] **Piotr Puldzian Płucienniczak,** *CONTROL CANNOT HOLD. Polityka hałasu, ekonomia usterek*, **„Ha!art" 37/2012.**



Today, when more and more glitch art is being created by easy-to-use apps and is becoming so standardized one cannot expect to encounter the unexpected. On the other hand, it would be vicious to call the digital art works collected here mere copies of copies. Artists invited to participate in the original *Glitch art is dead* exhibition in Kraków **represent different approaches to the creative process, different interests and even differing understandings of what constitutes glitch art, or, what glitch is.** The book, like looking at all the works in Glitch Artists Collective, is free. It isn't even a commodity, as it has no exchange value (you cannot buy or sell it, it's basically worth nothing). We are aware that every subcultural aesthetic – be it punk or vaporwave – in the end becomes incorporated into advertising. We are aware of how media corporations work, we don't like them and we are not amused by their deeds. In fact, "anticapitalist" calls for new "authentic", "truly independent" and "non-profit" aesthetics and do not sound very anticapitalist when capital continuously looks for new lifestyle niches that feel "authentic" to them.

Glitch art is what it is: an Internet aesthetic, not a political movement. The destiny of every successful Internet aesthetic is basically the same, to oil the gears of marketing. This is why we don't expect aesthetics to change the world, but we hope that political movements do. Glitch art is not a political movement. The so-called death of glitch art is not a proper Event, as it does not reveal anything new, it is a common trajectory of subcultural aesthetics. This doesn't change anything. Still, people who like to make glitch art will do it. It's sad, yes, but you won't feel the revelation of seeing your first glitched jpg.
Do you feel old and hard to surprise in this post-ironic world? Just wait for your computer to break.

Is glitch art dead? Who cares.

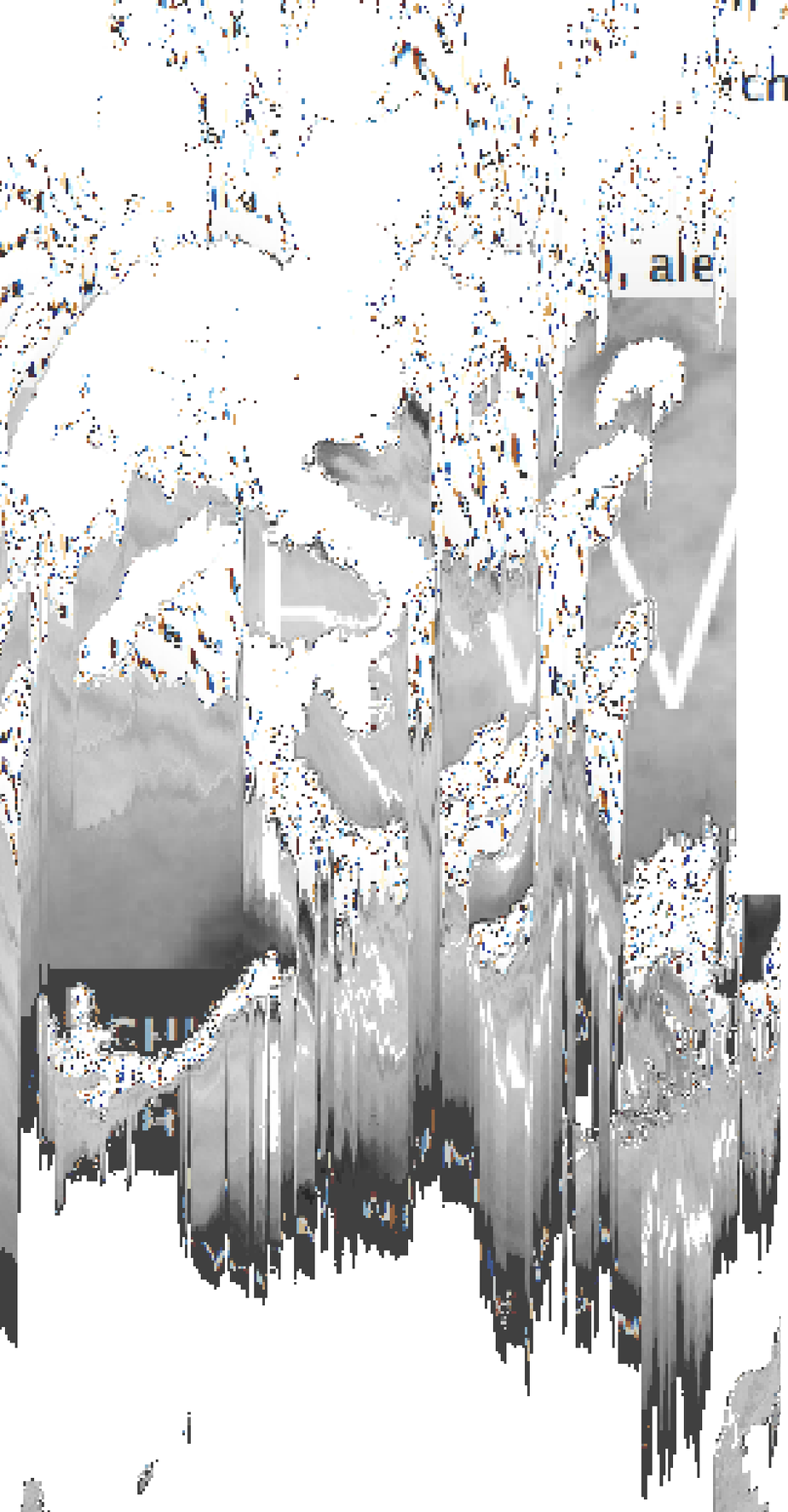


jakub mihilewicz

Glitch is dead

translation: Ewa Michalska

The text was originally published in “RWA” online zine, 2/2014.

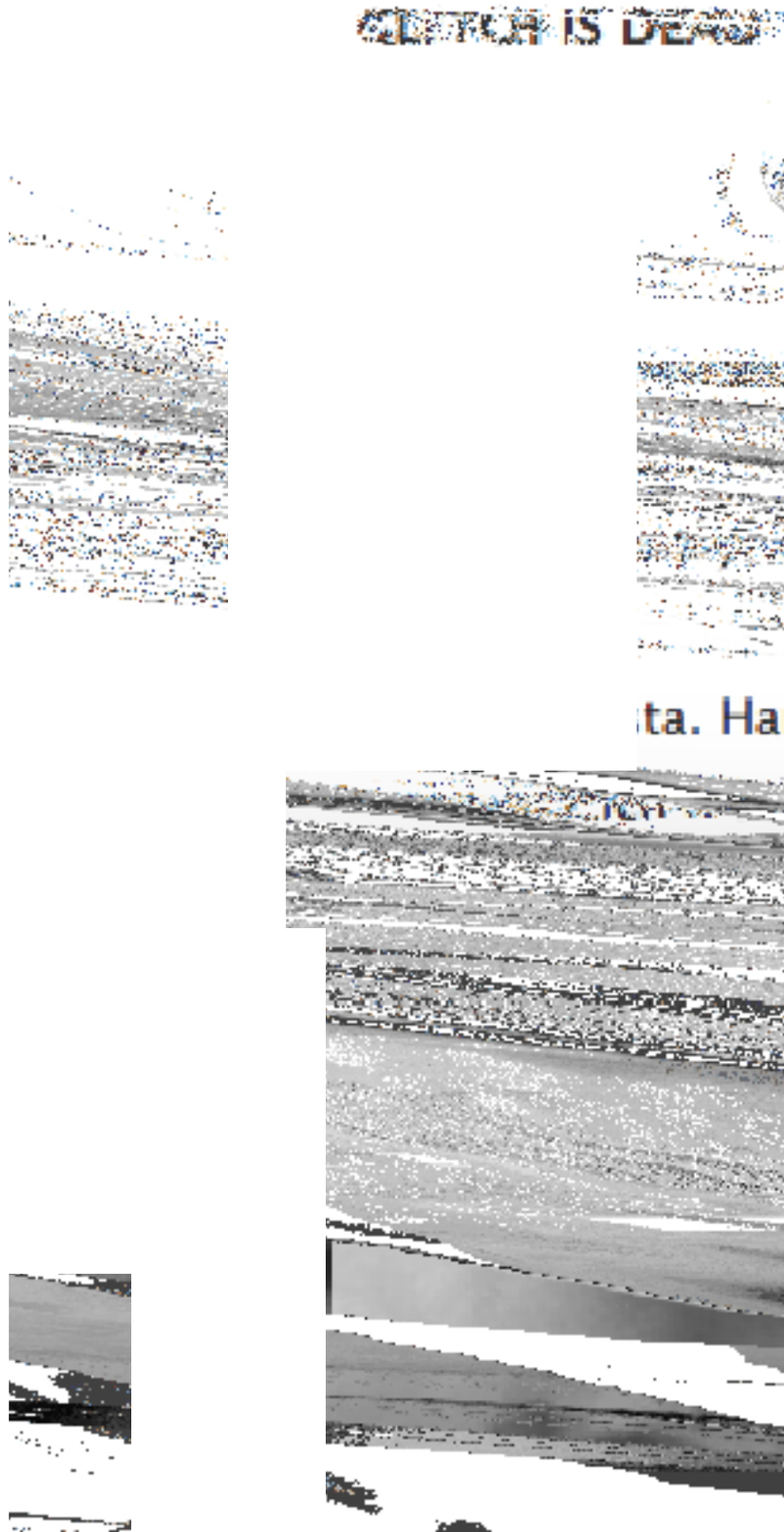


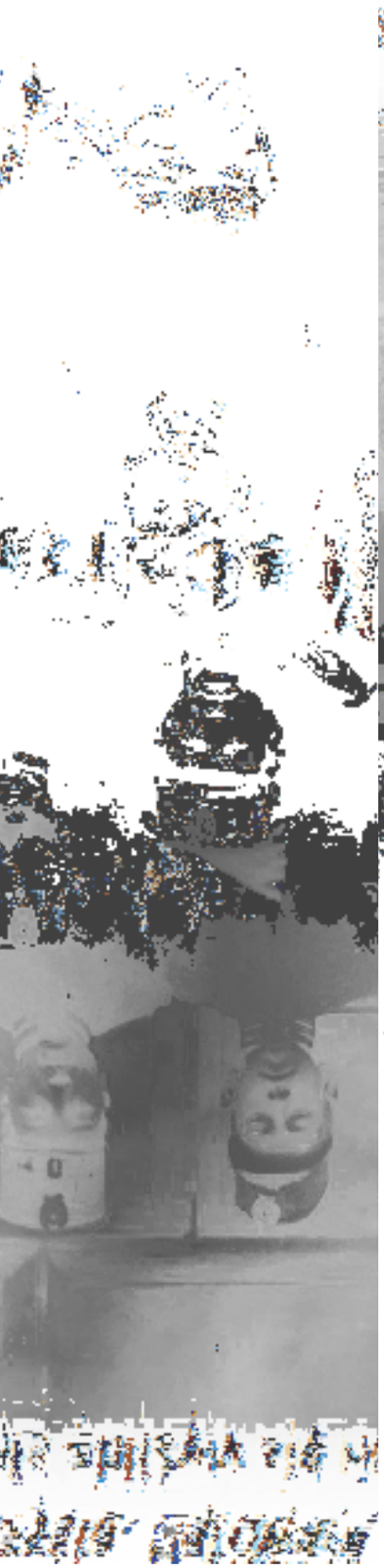
In the development of technology we observe two, apparently contradictory, tendencies: one is producers aiming at transparency, approximating the ideal of so-called "black box", where the code is completely invisible, covered by GUI. In this kind of device there's only input and output data, as technology becomes transparent and hardware disappears from the user's view. When it comes to the exemplar of such tactile, haptic, close-to-the-body devices, iPads (along with their clones) seem to have approached the ideal, but it's not just them – the newest Macbook models prevent their users from penetrating the device's insides, adding memory chips or changing the motherboard. Cluster structure of the device, once seen in desktop PC's, is no longer here. Clearly it's related to operations of capitalism and "planned obsolescence" – which means that the devices wear out or become out-of-date within a known time period.

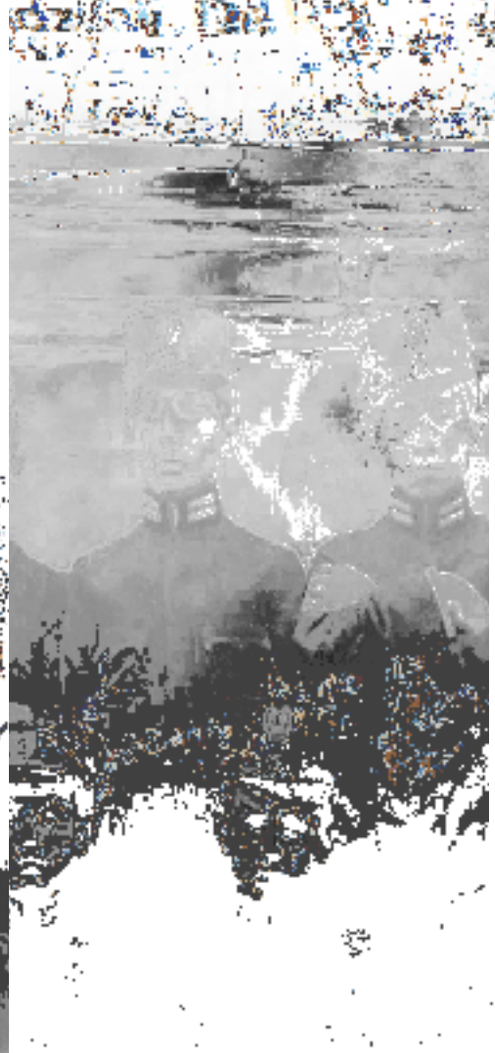
The second tendency can be observed in the cultural context of technology. Lev Manovich said that there are two seperate levels in the new media: the technological level and the level of representation, a.k.a interface. The cultural "layer" impacts the technological one and vice versa, as they stimulate a mutual change. Moreover – they are also frequently indistinguishable to the consumer. For

over five years, the mainstream of visual culture has had an increasing appreciation for glitches, errors and the showing of the "stitches" of technology. It can be explained by new media approaching a new phase – the metamedia, a period of self-awareness, similar to the cinematic one, which took place after the golden age in the 1960s.

Glitch is doing quite well in the artistic and academic environment, while it's being tamed by mainstream, popular culture. But let's start at the beginning. Noise, racket, flaw, overdrive, the focus on the processual – they all have their place in the history of art. Glitch doesn't equal **every** error, it's not the noise in the VHS recording, rather it's a term precisely connected with digital technology (although the prehistory of glitch art concerns Pipilotti Rist or Nam June Paik). The very beginnings of glitch's career come from within the NASA space program, where a system error was defined as the "gremlin of the computer age". The wide usage of errors in the stream of data can be observed through the entire history of net art, especially in its beginnings (the jodi.org collective, Cory Arcangel). At some point, however, something went wrong. Now in the iTunes Store we can buy apps that automatically "glitch" pictures using the "black box" rule. There's no need for skill, no more poking in files or cables, all you need is 2,69 euro to pay for







the Satromizer, and you can beautifully destroy an image. Moreover, there are plenty of similar apps out there.

Rosa Menkman, perhaps the most famous researcher and theorist of glitch, in her pretty naïve *Glitch Studies Manifesto* from 2009, postulates constant glitch studies, constructs the concept of "glitchspeak" (parallel to Orwell's newspeak) and worships the novelty of glitch that is supposed to be a tool for fighting the established genres and expectations. In *The Glitch Moment(um)*, a subsequent book that summarized her academic output, Menkman is more aware of the increasing dangers of commercialization of the current. To make a long story short, in 2009 Paul B. Davis, datamoshing pioneer, together with Takeshi Murata, planned to exhibit his works in one of London's galleries. Unfortunately, on the previous day, Kanye West's *Welcome to Heartbreak* video premiered. To quote Davis: "Kanye fucked up the show". The clip, that efficiently used the language of net art, quickly gained a multitude of fans as well as plenty of copies, not to mention *Evident Utensil* by Chairlift or autothematic *Datamosh* by Jung Jake. Only one year later MoMA exhibited Takeshi Murata's *Monster Movie* from 2005.

For me, the most obvious sign of death and commercialization of glitch art is *Wreck-it Ralph*, a Disney movie

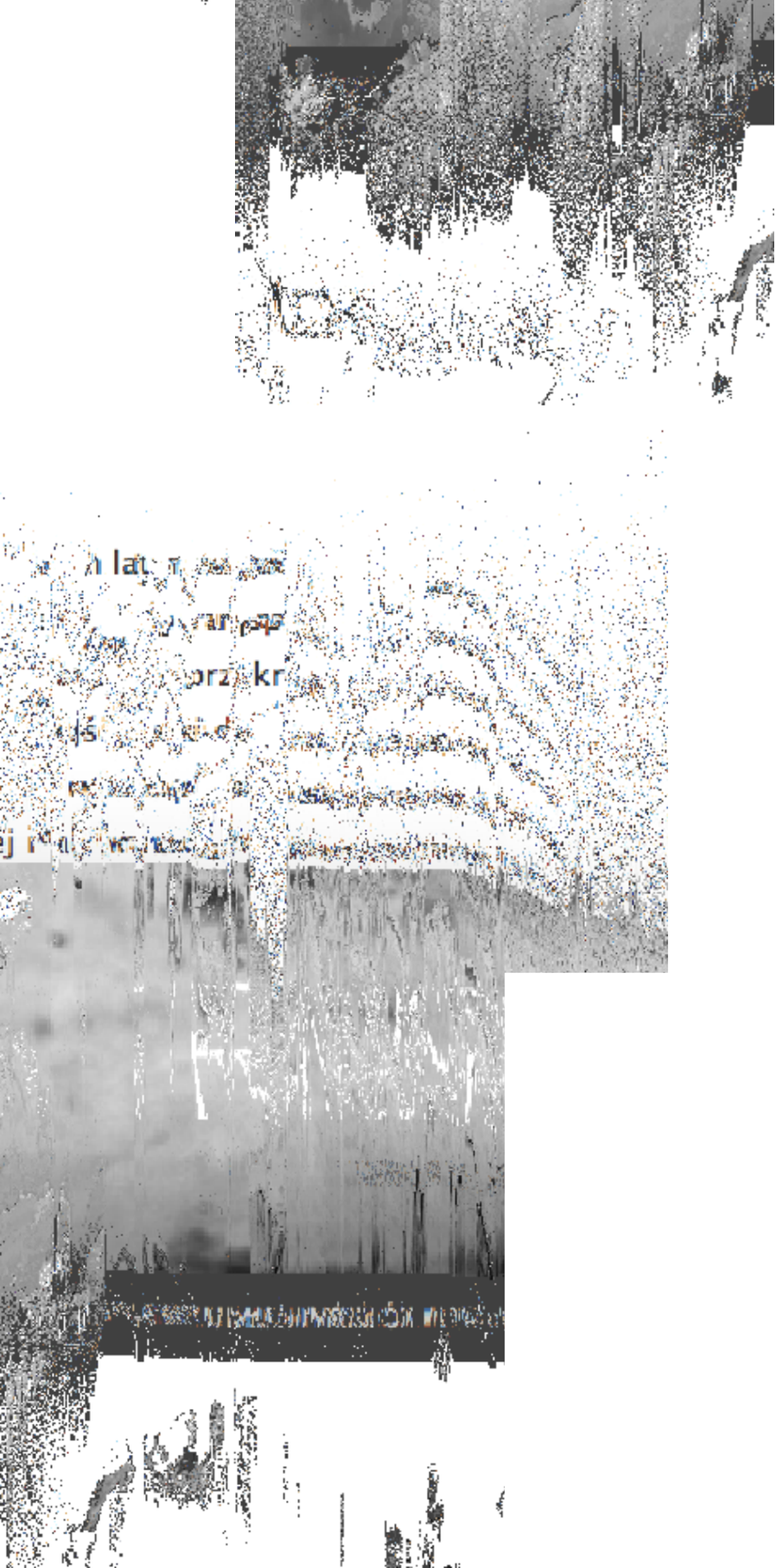


from 2012. On the diegetic level, we face video game characters, who travel through universes and generations of arcade machines and consoles. The plot is simple: main character has fucked something up, so now he has to save the world. Along the way he meets his little helper which, in this case, is a girl that turned into a glitch. She isn't a wanted one, because she spoils the joy of immersion for everyone. Luckily, after having killed the bad guy, it turns out that the glitch can be used as a kind of "special attack" – after clicking a button the character performs a predictable, effective move that makes kids happy. An outcast found by another outcast turns out to be so **innovative** that after having it packed into shiny wrapping (and cutting its balls off), it can be easily monetized. On the ideological level the movie talks about cultural absorption of glitch to the mainstream; the glitch itself is actually the final evidence of this absorption. If Disney's creative directors assumed that they could show families what this strange effect from Tumblr means and how it has been well-tamed by video games, that means that glitch has already been tamed.

To sum up: I recommend reading Jean-François Lyotard*. In his works, he always postulated searching for new languages while using new technologies, instead of look-

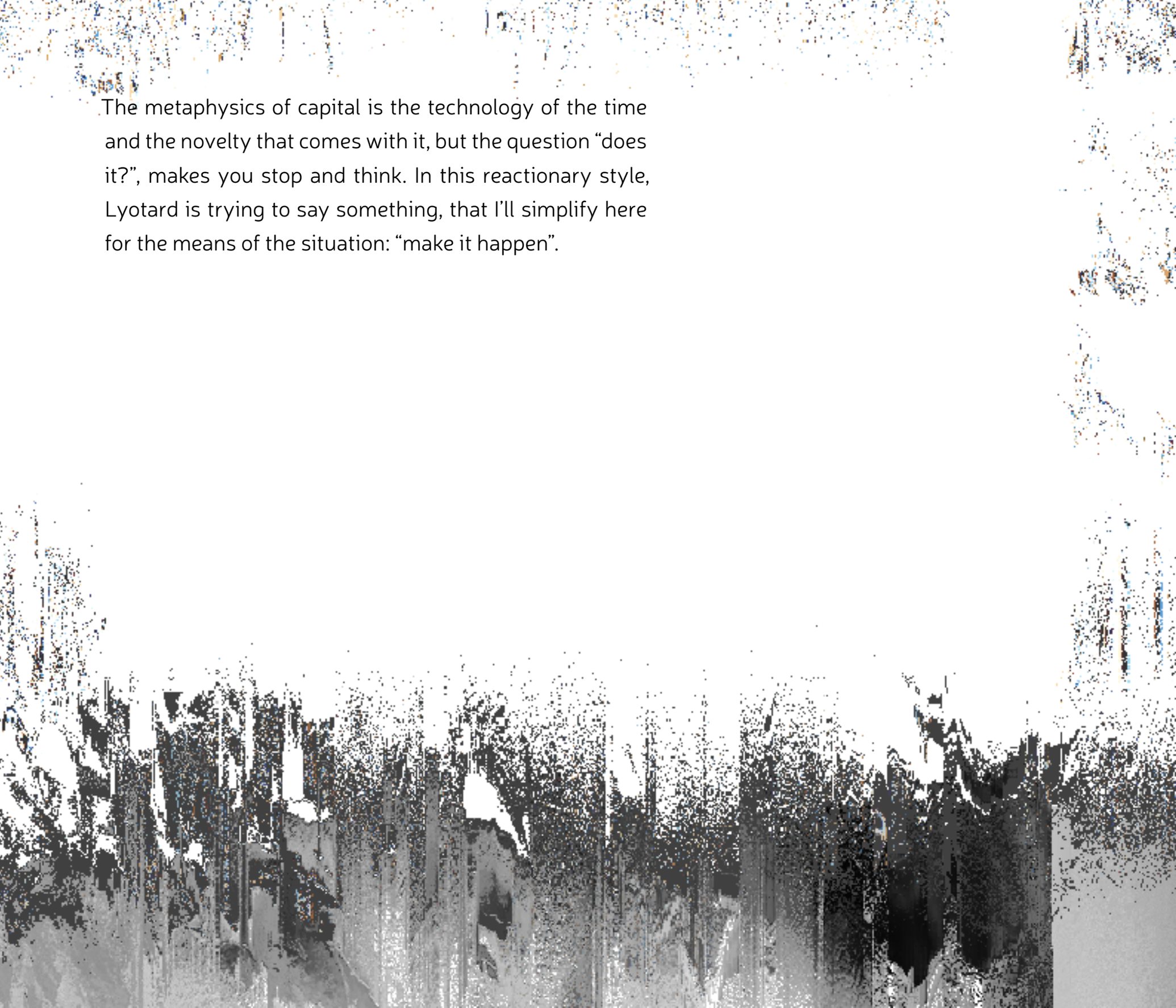


*Jean-François Lyotard, "The Sublime and the Avant-Garde", The Inhuman: Reflections on time, Stanford 1991.



ing back at norms and standards (which does not mean burning bridges and churches – I'm sorry for not being punk enough). Instead of writing manifestos and creating genres, we should focus on the creative process itself, on what actually **happens**. Lyotard was able to see a bond between the capital and the avant-garde: the way the art world is simply another **market** and how new means of expression created by artists, criticism, and even destruction all easily commodified. According to Lyotard, the knowledge of the "strong character" of a piece of art is confusing for the audience; it collides with their expectations and, therefore, becomes the reciprocal of the meaning that the market is trying to grant it. Furthermore, the essence of the avant-garde dissipates in well-known schemes (that's how genres work in general, according to Altman). In the case of glitch, the distraction itself becomes a brand new language, one that's being spread on the scale between novelty and the well-known. Any innovation is just examining the market and testing whether new ideas will find their consumers. The "profitable pathos" of innovation doesn't express the spirit of the age, but instead the spirit of the market. The cynicism of innovation therefore stands in contradiction to the happening of the real error, which is a real, painful punch in the face.

The metaphysics of capital is the technology of the time and the novelty that comes with it, but the question “does it?”, makes you stop and think. In this reactionary style, Lyotard is trying to say something, that I’ll simplify here for the means of the situation: “make it happen”.



Getting Help content...

Cancel

jakub mihilewicz



Glitch is dead

„We can be heroes". On the nature of glitches in glitch art

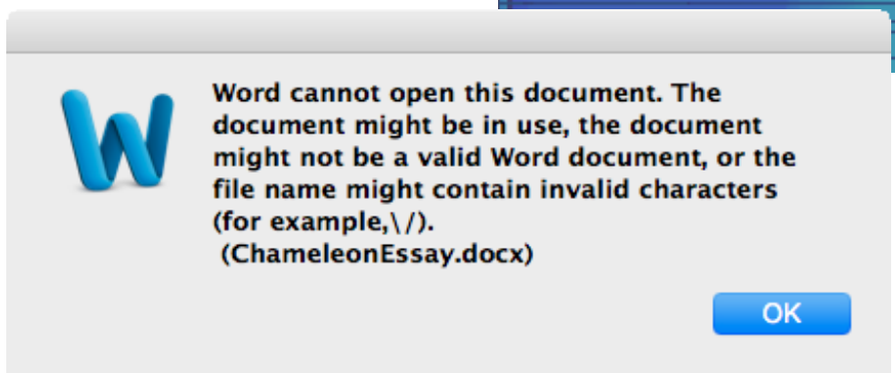
Matthew Austin

Illustrations (unless mentioned otherwise): Matthew Austin

You stand quietly on a subway surrounded by people. It is a trip that appears no different to your ritual of daily life. Suddenly it goes dark, unnaturally dark. The train slowly comes to a halt. You begin talking to a stranger about their guinea pig named Boris while you wait for the power to come back on and the train to start moving again.

This is the context of the 1965 New York black out. Aptly, James Burke points out, what is important is that people made a fundamental assumption; they assumed that the power would come back on. And with that, he exposes a naïve truth, that in black outs "...[w]e wait for technology to come back and save our lives. Because it is inconceivable that it won't"[1]. The possibility that in that very instance the age of electricity was over and an individual's only hope of survival was discarding the train and braving the dark subway tunnels of New York may have been thought about but was evidently not acted upon. Any reasoning of survival without technology remained hypothetical due perhaps to our own unwavering faith in a general infallibility of technology.

The above example illustrates two important points. The first is that the excessive belief in technology can be unsound or even detrimental to our survival. The second is that, ironically, to reveal that this belief can be unsound requires technological failure. In the rhetoric of Virilio[2], to invent technology is to invent its failures. Although to many this may seem self-evident, it is important to remember that at some earlier point in your existence it was not so. There is a moment in all our lives in which we accept that failure is an inherent, for lack of a better word, "behavior" of technology. But again, this seems self--evident as all things fail. Although your Super Nintendo Chrono Trigger save file being corrupted or your Microsoft Word document containing your essay on chameleons crashing are frustrating experiences we merely accept the technologies' failures and move on.



There is, however, another experience of failure that is far more empowering and philosophically nuanced then stating the obvious. The knowledge of how technology fails can in itself extend us[3].

Before moving forward, it is important to digress to a workable interpretation of what constitutes "technology"

1__James Burke, *Connections*, episode I, 1978.

2__Paul Virilio, *The Art of Accident*, Rotterdam 1998.

3__Friedrich Kittler, *Gramophone, Film, Typewriter*, Stanford 1999.

as to give a more definitive meaning to the previous statement. Consider for a moment stumbling across a key. You already have a key that opens some lock (what it opens is not important, just that you know it opens something), and via comparison this found key clearly does not have the right properties to open your lock. Further, it is unmarked, so it is unclear what it does open if it opens anything at all. You realise, equally, that if someone had found your key they would be in the exact same situation, they would not know if your key in fact does open something and even if they did, they would have no idea of what and where it is. No matter who an individual is, a found key is only a key in so much that it looks like a key not that it is a key. Found keys are simulacra of keys[4], they are merely images of a key. It is worth noting, it does not matter if the key is physical or digital. For example, knowing a password or encryption key is useless if you do not know whom the password belongs to or what it decrypts.

Moreover, continuing along with a physical key, it isn't a stretch to assert that a key has far more utility than opening a particular lock. It can, for example, be used to open a beer bottle – which ironically, could be considered a lock. This should not be a surprising use of a key, however there are two simple but subtle points I would like to draw focus to. The first is that this is not the intended use of the key. The second is that the use of a key as a bottle opener happened after the invention of the technology of the key. This therefore implies that there exists a period in society in which a key was a key but not a bottle opener, and further it implies that for every individual who knows something of keys there is a period in which a key was a key and not a bottle opener – assuming that the individual didn't see the key used as a bottle opener first. Thus, it is very much possible that we could be now in a period in which some other function of a key is yet to reveal itself. Just as the key didn't need any formal manipulations of the artefact to transform it into a bottle opener, this possible new use equally wouldn't need any manipulations to be done The only thing stopping us from using keys in new and ingenious ways is our beliefs and definition of what a key is.



4__Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulations*, Minneapolis 1995.

By framing what a key is, and thus what a key is not, we engender ourselves in its definition and lock away what other possibilities.

This highlights an axiomatic property of technology. Namely, that it relates both to an artefact – which may or may not be physical and further to this it may even be a framework or a process[5] – and a set of knowledge and biases relating to that artefact. A key is a chunk of physical material, however the artefact's functions of opening a lock or a bottle of beer are projected upon it by the individual. For example, the technology of an iPhone is completely different from the perspective of an app developer (i.e. a platform for software development) and a selfie stick owner (i.e. an extendable camera), which is different again from an app developer who owns a selfie stick (i.e. it is both a platform for developing software and an extendable camera). Considering the three individuals mentioned with their three different approaches to an iPhone it makes little difference to that technology if they each owned three separate tokens of the iPhone type or if they shared a single token[6]. The app developer would use the device radically differently to the selfie stick owner and differently again to the app developer who owns a selfie stick. In this way, technology is not only of the hyperreal[7], never sitting quite in reality, but is entirely embedded in the individual self.

And with this hyperreal construction technology controls, contorts, limits, manipulates and constructs us[8], for without it there is no meaning to artefacts and processes, but only meaningless chunks of physical, conceptual and digital material. Without the technology of a computer an Excel Spreedsheet is unthinkable. Without the technology of an engine the technology of a car is inconceivable. Without the technology of agriculture the technology of a city is unimaginable. Technology limits what we can do, and how we see and understand stimuli; it is not only an extension of ourselves but a part of ourselves.

The technological artefact of the computer hasn't fundamentally changed in the past few decades: the technology has merely become faster and more powerful. What has changed is our mastery and understanding of it. A nuanced example of this are the shifts in digital architecture[9] in the past twenty-five years: through being a simulation

5__W. Brian Arthur, *The Nature of Technology: What It Is and How It Evolves*, New York 2011.

6__John Dilworth, *Artworks Versus Designs*, "British Journal of Aesthetics", 2/2001.

7__Baudrillard, op.cit.

8__Kittler, op.cit.

9__Digital architecture is the branch of architecture concerned with digital technologies and their implications for architectural forms, construction and processes.

of a drawing board – as all potentially disruptive technologies are most often charged with simulating older technologies – to the Maya-esque blobs of Greg Lynn and Lars Spuybroek, to the form-finding, Processing induced agent-systems of Kokkugia, to the "mastery" of parametric induced forms we see today. It would be foolhardy to not assert that these innovations would be possible without software development – which in itself is a technology – but in this instance software has been developed over time on what is fundamentally the same technological artefact, the computer. Software may be conceptually bound by the need to wait for an increased capacity in hardware specifications. Fundamentally, the only difference between a computer thirty-two years ago and the computer you are perhaps reading this on or using to play World of Warcraft is a series of leaps in technological knowledge and not technological artefacts. The computer is almost unique in our capacity to innovate its own limits. When a programmer wants to innovate the technology, they merely need to add software to its functionality. In the computer, we have a machine of infinite entertainment and utility, we just need someone creative enough to innovate our technological knowledge.

It is in this mode of technological expansion that technology extends us; new ways of using technologies open up new possibilities and new ideas reveal themselves from the previously hidden void of the unknown. In this way, the knowledge of how technology fails can in itself extend us. Our technological limitations can be extended via breaking, exploiting and hacking our technological artefacts, leading to an increased agency of an individual.

Let's focus at, for the lack of a better term, image-electrical technologies[10] (i.e. those technologies that uses electricity and produces messages, whether visual, sonic or otherwise), of which designed purpose is to be invisible from the viewer/user allowing for the uninterrupted transmission or production of messages[11]. Here a particular type of failure makes the invisible visible, that the medium represents itself in violent contrast to message[12]. This failure is the glitch.

To certain individuals glitches are merely frustrations within a wider activity: a random destruction of one's own files, a warning that technology has its limits, or an issue that gets embedded and ignored in the user's ritualistic use

10__I purposely forgo the term 'new media technologies' in favor of image-electrical as new media implies interactivity between the user/viewer and the technology, a condition which is not essential for a glitch to occur.

11__Rosa Menkman, *The Glitch Moment(um)*, Amsterdam 2011, p. 14, 15, 46.

12__Idem, p. 30.

of that technology. The glitch in this instance is something undesirable and irritating, as it prevents individuals from having the degree of technological mastery they desire. In these instances the glitch moment(um)[13] passes through these individuals and any interrogation of aesthetics, let alone "beauty", is belittled by the desire to finish the process they are currently in. In this, the glitch moment(um) is not enough to extend an individual to include failure into their technological cannon, it can easily go unnoticed and even if it is noticed the utility of the destruction of files or technology at first glance appears as absurd as cutting down a tree with a herring. Yes, the technology can (at least theoretically) do it, but why would anyone reasonably want to do it? Technology can always do things that it wasn't intended, but some are more useful than others. This is the glitch moment(um) of the everyday: the glitch that does not extend us beyond our technological limitations is merely a forgettable and frustrating hindrance.

However, if all glitches were of the everyday, there would be no 'glitch art' (something I will come to at the second part of this text) and further, you would not be reading this (as you would likely have no interest in the topic and there would be no need to write on it in the first place). I wish to highlight the glitch moment(um)s that are liminally transformative. There is another sort of glitch that when it occurs, we have been changed and there is no going back to our former selves. This is the glitch of the mirror, as it reflects our own naiveties, beliefs and our very self, back at us and reveals "...a profound reality"[14].

Consider for a moment, yourself standing or sitting at an image-electrical technology and you see a glitch (real, synthetic or otherwise[15]). You've seen glitches of this sort before and it is nothing out of the ordinary from what Moradi[16] described: it is complex, linear, horizontal and repetitive. At the surface, it constitutes a rather un-extraordinary glitch. However, this one is different, not in the artefact's aesthetic value or even necessarily in its direct causal context, but in its relationship to you, the user/viewer. In this glitch you see something you haven't seen before, you see a part of yourself, the part of yourself that is your technological beliefs. It echoes your knowledge

13__The term coined by Rosa Menkman.

14__Arthur Coleman Danto, *The Transfiguration of the Commonplace: A Philosophy of Art*, Harvard 1981.

15__Both Moradi and Menkman have attempted to classify forced and constructed glitches. Moradi creates the 'glitch-alike' and Menkman the 'domesticated glitch'. Although both agree that there indeed does exist a 'pure glitch', I consider 'synthetic' a ore useful descriptor for representation of forced glitches and things that merely look like glitches.

16__Iman Moradi, *Glitch Aesthetics*, dissertation, 2004, pp. 28–33.

on technology back at yourself and reveals how limiting that knowledge has been and can be. You stare as it reflects how naïve you have been. You – to perhaps different degrees of philosophical resolution – realize that technology has been mediating you, it has been limiting your potentials and somewhere in this glitch there lays a potential to break free from your technological captors. You discover you are trapped in a technological web of your mind and not only do you use technology to do things you also think entirely through it. In some sort of Kittlerian nightmare[17] the very nature of technology has shown itself in this singular image, it has shown you your cage and you see what it is made of, and with that the mirror dissipates into a mere nostalgia of this glitch moment(um).

All glitches have liminal potential to an individual and some of those are liminal; these liminal glitches are the mirrors. A mirror, in both a literal and figurative sense, reflects something real back at us yet its reflection is not real. The simplest and most overdone example is Narcissus falling in love with his own reflection. Narcissus does not fall in love with himself but only falls in love with the image of himself, for all intents and purposes the reflection of Narcissus is not human but is a simulacrum. A more figurative example is Marcel Duchamp's Fountain, which mirrors the nature of the institution of art back at itself, yet is not the institution itself. These mirrors shift our models of things, they challenge the way we, as individuals, have constructed our selves, our worlds and our understanding of things. Terry Eagleton quite fittingly asserts that our models, which in turn constitute a theory of sorts, are thrown into question when something outside it challenges its validity. For example, witnessing a falling beer bottle releasing a tiny parachute or chipmunks harbouring nuclear weapons would challenge an individual's model of what constitutes a beer bottle or chipmunks[18]. It is this challenge to our model of reality that can make a stimulus a mirror. It highlights our own naiveties and challenges us to reassert a new model. But just as with the glitch, after the moment that the model has been challenged the mirror dissipates and all that is left is a memory and an artefact.

To continue the Duchamp example, after an individual asks the questions to themselves concerning Fountain having the status of an art object, the way that individual has seen the world has shifted. The artefact is unchanged, but the mirror in it is gone – although it is possible for an individual to see it as a mirror again at some later point in time – assuming it has another profound reality to reveal. Just as with Duchamp's Fountain, all glitches have the capacity to be a mirror. Reflecting our technological cage back at

17__Kittler, op.cit.

18__Terry Eagleton, *After Theory*, New York 2003.

us and showing a fleeting glimpse of escape. However, albeit perhaps obvious, unlike Duchamp, each individual most likely has a separate glitch or glitches which act as their first mirror. The glitch – or perhaps glitches as the case may be – that caused this change in an individuals model of technology are now mere glitches of the everyday again. The potential from that moment has caused a liminal shift in the individual, that original moment is now embedded in the self through sublime awe and nostalgia. The individual has shifted their view of the world, their hyper-reality, and has now found glitch as more than a mere nuisance but a valid mode of production, yet the production of what is yet to be seen.

The possibility of a glitch being a mirror is fundamental to the nature of its 'beauty'[19], however, in my opinion, through this lens of glitch it seems to constitute something more akin to the sublime[20], as there is clearly something terrifying and awe inspiring akin to Casper David Friedrich's Wanderer Above the Sea of Fog about these glitches as mirrors. However, this argument would be far too long to expand on here. The crux of the argument is that glitch moment(um)s are capable of extending an individual's capacity to understand and use particular technologies. However, if each individual has experienced some glitches as mirrors that transformed them, could further glitches be mirrors of more nuanced and specific information giving an individual more control to attempt a further escape from their technological captors?

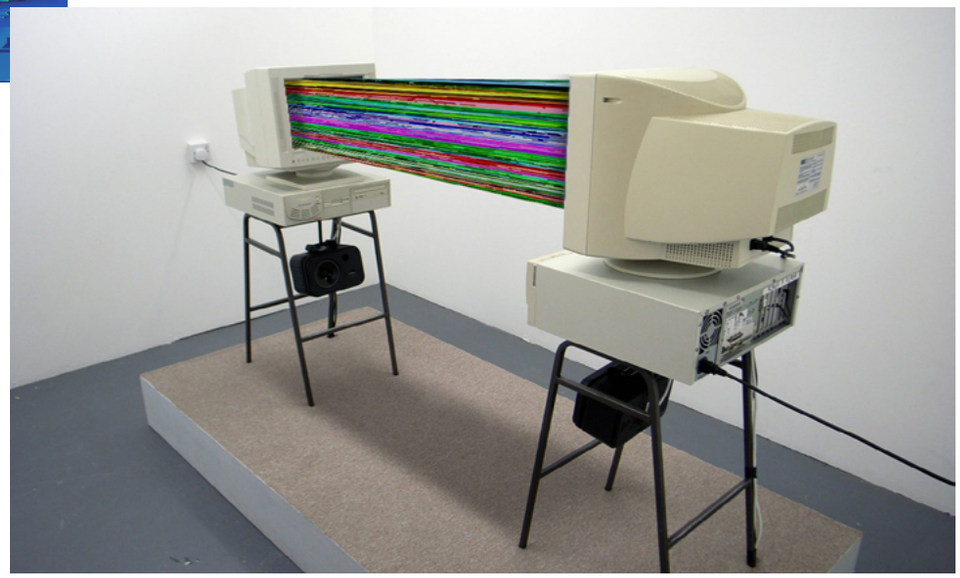
The promises of freedom that glitch appears to offer are however very short lived. The technology appears to have very little utility; at least until a creative enough individual reveals more practical applications for the techniques that are currently being developed by glitch artists. Further the technique allows for a distancing of the user from the outcome in so much that the user is unlikely to predict the outcomes of their process[21]. The production of glitches, to some degree, becomes indeterminate in the same sense as John Cage's work with the iChing, Tristan Tzara's cut-out technique or even David Bowie's Verbasizer. What comes out of

19__A word used sparingly.

20__Immanuel Kant, *Observations on the Feeling of the Beatiful and Sublime*, Oakland 1960.

21__Steve Harfield, "Cage, Chance and Architecture: Distancing the Formalizing Agent", *Center 18: Music in Architecture – Architecture in Music*, Austin 2014, pp. 124–131; Matthew Austin, Gavin Perin, "The Other Digital: A study between algorithmic design and glitch aesthetics in digital architecture", *Emerging Experience in Past, Present and Future of Digital Architecture. Proceeding of the 20th International Conference of the Association for Computer-aided Architectural Design in Asia (CAADRIA 2015)*, pp. 829–838.

these techniques supposedly escapes an individual's personal prejudices, preferences and bias. In the case of the glitch, as mentioned before, it represents an escape from technological knowledge. The clear issue with these techniques, which has seen them for the most part banished to the circles of art production, is the very thing that makes them useful for art production; the difficulty in controlling them. Quite humorously, in some sort of ornate Dadaist joke, the glitch moment(um) that mirrored an individual's technological cage back at them and opened them up to promises of freedom becomes empty.



[*Corrupted Data Transfer* by Clif Pottberg]

This is not to say that glitches do not have huge utility as a compositional element or as transformation of an images meaning, but the technology of glitch is currently extraordinarily narrow. Glitch art appears to currently be its only application. Alas, the very glitch moment(um) that enticed an individual to attempt an escape from technology leads them to become 'artists' and overflow the glitch art scene. The low barrier of entry, off-the-shelf techniques and the technique-focused modes of production makes glitch art a very attractive mode of creative expression from the perspective of an individual with no previous artistic or designer training and an itch to extend their technological cage. However, this democratization of art has its dangers. Hal Foster hits the nail on the head on this issue with this quote from Seabrook:

> Because more people could make art, more did. The market became flooded with art…The real and important artists had to compete for attention with every kid with a guitar and an interesting hair cut.[22]

Although in the context of glitch art, guitars and interesting hair cuts count for naught, the same sentiment is met with choice of input image and an

22__Hal Foster, *Design and Crime: And Other Diatribes*, New York 2003.

interesting technique. Nevertheless, Menkman's fears of glitch becoming cool are well founded[23]; capitalism now works at every level of society and anywhere something can be used to brand, market or sell it will be and art is no exception, especially in a post-Warhol world. Instances of glitch become the production of building an artist' brand, Dan DeRosato cements this by commenting:

> I just see this wave of work that not a lot of time was put into, and to make it infinitely worse, no one cares to talk about it. Something is posted and it gets 4 likes and the next post is made.

The point here is not to attack the quality of the work on the Glitch Artists Collective, but to highlight the consumer culture now present in glitch art. The glitch artists collective is now a mall of infinite expansion[24], in which artist brands and products are competing for recognition within the glitch art community, and within any commercial system particular brands become bigger than the others – for example Mark Klink and his 3D explorations, Ed Grant and his merging of strong photographic skills and pixel sorting, Sara Goodman and here nostalgic compositions, Clif Pottberg and his clever tongue-in-cheek expressions and Asthenia and their dark and expressive glitch portraiture. This brand division leads to a clear class division within the glitch artist community, the artists and, for lack of a better term, the novices. However, if every individual has had the same technological opening what makes the brand of these several individuals 'better' then other brands? At a shallow level they all go through by a similar process of Creation by Destruction like all other glitch artists and glitch novices. Further, a glitch novice is as likely to claim their work is 'about' something as much as a glitch artist and 'aboutness' is a fundamental property of art[25].

However, it is here, that there is a difference. Glitch art produces two types of mirrors. The first is the mirror spoken about previously, it is mere propaganda produced in a manner to propagate the liminal transformation of technological knowledge. Its value is heavily embedded in its potential to enlighten those still trapped by technology. The second is a mirror of a very different sort. This mirror is not as grandiose or impactful as the first, but modest. This is the mirror of research in which the work reveals a set of creative explorations and thus expands glitch art itself. In this work, the mirror reveals new ways of working via new techniques or novel edits or improvements to

23__Menkman, op.cit., p. 45.

24__This phrase is a play on Malraux's 'Museum without Walls'.

25__Danto, op.cit., p. 3.

pre-existing techniques of production. For example, there is a clear lineage of exploration in the work of Mark Klink, in which .OBJ databending, odd dimorphic transformations[26] (a term, in this context, that appears to be coined by Mark Hansen representing transformations that only make sense within the computer) and texturing are incrementally rearranged to find new and novel uses of these techniques. These mirrors target audience is glitch artists and glitch novices alike. While the work of a glitch novice is about whatever the work is about, the glitch artist's work is also about the extension of glitch art.

On this note, I would like to close by exploring a single recent event to contextualise this argument, namely, the death of David Bowie. While the world mourned, Facebook feeds were being bombarded with the news, lyrics, and YouTube links to his works and interviews and peoples favourite album art. In parallel, The Glitch Artists Collective quickly became flooded with 'tributes' made from iconic Bowie imagery and off-the-shelf glitches such as data moshing and data bending. The mass use of off-the-shelf glitches are not unusual here, Dane Carney even produced a banner poking fun at this – proposing that the groups name be changed to 'Pixelsort Artists Collective' – what is unusual is the convergence in topic, namely, Bowie. What does glitch art offer this moment? What is a glitched image of Bowie about? If is merely highlighting that death is a sort of 'biological or natural glitch' – a term this author wields ironically[27]? If so, the work seems self-evident and it's aboutness is rather mundane. What is the real value of these 'tributes'?

I would argue very little to any one other than the author of the tribute. An artist brand looks for potential capital wherever it can find it. An opportunity to be relevant in a scene flooded with other brands looking for potential capital is difficult. The glitch artist and novice alike associate their brand with a brand with more capital potential. This is not new in either art in general or glitch art specifically, Giacomo Carmagnola has done this with The Shining, Chris Lynch with Mohammed Ali and NASA, and Sabato Visconti with Ecco the Dolphin, Donkey Kong Country and the Super Nintendo. The use of an artist using and associating themselves with brands is a mere capitalist reality in a post-modern era, however, the mass association with the brand of David Bowie hurts the artists brand; when everyone is associated with David Bowie it becomes primary (like the breathing of air) and thus its

26__Mark Hansen, *New Philosophy for New Media*, Cambridge 2006, p. 203.

27__The glitch is specific to technological errors and mistakes only. Non-technological errors and mistakes are merely that, errors and mistakes.

association becomes un-useful to either the brand of David Bowie, the brand of glitch art or to the brand of an individual artist.

These tributes thus lack aboutness in all its forms. A glitched image of Bowie is as every other image of Bowie, about Bowie. These images become empty propaganda machines, in that there only value these digital objects have of use are in their ability to be a mirror for individuals still unaware of the potentials of glitch. These images – although far more plentiful – are to glitch art as Uncle Sam is to the US Army or Rosie the Riveter to the women's liberation movement. They have the capacity to show people a new side of technology they haven't considered before. And under this intention, the works are successful.

However, this isn't the intended outcome. The glitch novice clearly hopes, although perhaps may not be conscious of this hope, that Bowie gives their artistic intentions credibility in the endless flooding of work in the mall of infinite expansion and that there work may be deemed cool. In parallel, most of the more established artist brands did not react with the production of glitch art. A satisfactory explanation, and one that I will assert here, is that there was no production because the image of Bowie does not contribute to the production of mirrors of research. Even if an individual wanted to use Bowie to expand glitch art's boundaries, the momentum of Bowie's brand may dissipate and any chance to use this to further their artist brand may be lost.

A reasonable question to ask at this point if these Bowie images are mirrors of propaganda, why then did these individuals turn their efforts to those already enlightened by the glitch moment(um) instead of those not? In other words, why did these individuals choose to flood The Glitch Artists Collective rather than one of the many David Bowie Facebook pages and groups? To these questions I have no answer. However, a fairly well grounded assumption would be that although it gives their brand credibility outside of the glitch scene, this form of credibility does not transfer to brand capital within the glitch scene.

The tragic death of David Bowie highlights is a core nature of glitch art; it is all mirrors of technology. These mirrors reveal different things to different people, like all art does. However, the technological aspect and its relationship to Kittler-informed views of technology are almost unique to glitch art. Further it is fundamental to the discipline of glitch studies. However, although reproducing the fundamentals has value – a mirror of propaganda – its value is significantly less than pushing and extending techniques – a mirror of research. Within this claim there exists the ideal of a class structure within glitch art (which although evidently true) as inevitably some artist brands will be more popular than others and most of those brands produce mirrors of research. Although there may be class structures, the ideal of hierarchy is not necessary here. These

two mirrors have very different purposes within glitch art, whether a works value is in the expansion of a specific technological cage or the first expansion of an individual's technological cage through off-the--shelf techniques.

Although Bowie quite inspirationally pointed out that "We can be heroes, just for one day", and the power of glitch is its apparent simplicity in producing formally complex art outcomes, there is a single ill sightedness here. Propaganda aimed to convert, targeted at the converted, is useless.



Anna Nacher

From glitch art to representation and back

translation: Joanna Stawska-Kawalec

OK

Even though glitch art has not been incorporated into mainstream art yet, its practitioners, representatives and critics have already called it exhausted. Should this paradox be blamed on rapidly changing trends and the continuous search for new labels, to attract the attention of art audiences as well as that of collectors and art institutions? Or does such a gesture result from increasing awareness of the strategy used by art industries to take over phenomena consisting in deeper forms of artistic actions? Or is it a conscious strategy of avoiding self-definition and self-identification, as, according to Rosa Menkman, "cool glitch can be found at the moment of its preliminary non-definition; when it is still denied its existence – before its tipping point – where errors are deleted, or remain ignored, blocked or unaccepted, unwilled"[1]. Avoiding self-definition may be even harder as glitch art, despite still escaping the attention of most art critics, is actually a distinct genre in practices of digital social networks (the abundance of guidebooks, self-study books and manuals on bastardizing and damaging data flows is sufficient proof of this). However, it seems that glitch art refers to a moment of creating a defect, when the defect becomes the point of transition; when it allows to see what does not belong to a static and established way of thinking; and not when it merely becomes introduction do stylization.

Glitch art makes references to such aesthetics and art forms which have been connected with processing, reconfiguring and displacing – and stories like these are often created by means of reference to the aesthetics of error or early media art (as in the case of the well-known projects of Nam June Paik) as well as to theoretical considerations on evolution in discerning signal and noise[2]. However, I would like to focus on a theoretical issue, which, in my opinion, may allow glitch art considerations to be



[1] Rosa Menkman, **The Glitch Moment(um)**, Amsterdam 2011, p. 45

[2] Cf. Peter Knapp, **Noise Channels. Glitch and Error in Digital Culture**, Minneapolis–London 2011; M. Nunes (ed.), **Error. Glitch, Noise, and Jam in New Media Cultures**, London–New York 2011.

expanded beyond a typical set of topics. I will try to highlight two distinct strategies which use visual aspects, but to different ends. The first one is most often called New Aesthetic[3], a term invented by James Bridle[4], who proposed it during a memorable panel at the SXSW Festival in Austin in 2012. The second one is typical of glitch art itself. Sometimes they are identified with one another, which, as I would like to prove here, is not exactly correct. The above-mentioned reluctance to set definitions does not make it any easier, and it also divides the main New Aesthetic proponent, using hybrid and intentionally incoherent forms of expression (mainly visual ones). Bridle describes his strategy as follows: "the New Aesthetic project is undertaken within its own medium: it is an attempt to «write» critically about the network in the vernacular of the network itself: in a tumblr, in blog posts, in YouTube videos of lectures, tweeted reports and messages, reblogs, likes, and comments."[5]

According to Bridle himself, the New Aesthetic proposal is to reveal infrastructural, ideological, political and social conditions of the new iconsphere which naturally exists in network communication, often resulting from non-human factors (software, algorithm-automated exchange procedures, sensors network, etc.). The problem is that this crucial intention is still to be interpreted. As the author writes in one of his manifesto-like texts, his professional background does not allow him to look at the presented image forms without wondering "how they came to be and what they become: the processes of capture, storage, and distribution; the actions of filters, codecs, algorithms, processes, databases, and transfer protocols; the weight of datacenters, servers, satellites, cables, routers, switches, modems, infrastructures physical and virtual; and the biases and articulations of disposition"[6]. Undoubtedly, James Bridle's proposal reflects one of the

[3] It should be stressed that attention to detail is very important here: there is, in fact, a movement called New Aesthetics, distinct from Bridle's idea, and it defines its own and rather different tasks: focus on physical aspects of creating a work of art. Cf. M. Paraskos, **The Table Top Schools of Art**, London 2008; R. Jackson, **The Banality of The New Aesthetic**, http://furtherfield.org/features/reviews/banality-new-aesthetic.

[4] The reference most commonly mentioned here is the well-known Bridle's website: http://new-aesthetic.tumblr.com. There is also an online output of the panel mentioned above: http://booktwo.org/notebook/sxaesthetic, but the earliest definition of the New Aesthetic was created 6th May 2011: James Bridle, **New Aesthetic**, http://www.riglondon.com/blog/2011/05/06/the-new-aesthetic [website already unavailable]. See also: Bruce Sterling**, An Essay on the New Aesthetic**, Wired, http://www.wired.com/2012/04/an-essay-on-the-new-aesthetic. There is also one interesting book sprint published online – result of the work of few artists, curators and art researchers: David Berry (and others), **New Aesthetic – New Anxieties**, Amsterdam 2012, http://v2.nl/publishing/new-aesthetic-new-anxieties.

[5] James Bridle, **The New Aesthetic and Its Politics**, http://booktwo.org/notebook/new-aesthetic-politics/ [as of: 21.02.2016].

[6] See above.

Browse...

most significant problems of the digital image culture: what can be seen 'on the surface' is just the tip of the iceberg. Much more important issues are hidden deeper, under the surface of the image. They, are above all, connected with the process of digital image coming to life and the role, which infrastructural conditions play in that process (along with any political and cultural issues)[7]. However, New Aesthetic presents images, and while it is true that it does in a network manner, those images raise little doubt: they may make one wonder and be food for thought, but their structure does not substantially differ from widely known and relatively traditional ways of realistic representation, i.e. photographic records or printscreens. Moreover, as stressed by the authors of **New Aesthetic – New Anxieties,** James Bridle's project has some futurological features which are still associated with technological utopias, typical of the Silicon Valley ideologies.

A different strategy has been adopted by artists of glitch art (the term has been disputed and, as I mentioned before, it is difficult to define), including those engaged in Glitch Artists Collective. What on the surface is perceived as an error or defect, as a 'glitch', can in fact be seen as a process of incorporating the event, of including the process of an image being created into the structure of a work of art, which thus reveals the very infrastructural resources of digital images, connected with the modes of switching software, codecs, transfer protocols. The difference between these two strategies can be seen more clearly in the light of Tristan Garcia's proposal, which defends the notion of representation at the age when trust thereto is diminished. Interestingly, he does it from the realist's standpoint (in terms of speculative realism) and in the spirit of new materialism[8]. According to him, the history of representation philosophy offers at least three ways of thinking about a presented object: as a copy, as a sign

[7] I have touched upon this issue in my book A. Nacher, **Media lokacyjne – ukryte życie obrazów**, Kraków 2016, stressing the necessity of considering a more significant change in reseach, consisting in what I refer to as a non-representative theory.

[8] T. Garcia, **In Defense of Representation**, [in:] C. Cox, J. Jaskey, S. **Malik, Realism, Materialism, Art, Center for Curatorial Studies**, New York – Berlin 2015.

and as a duplex. In contrast to the three concepts, the author proposes his own original approach to the issue. It is quite clear that the first case revolves around *mimesis* way of thinking, which has been well-established in the history of Western aesthetics. Therefore, the main issues are mirrored in the considerations on relationship between reality and the manner in which it is presented: it may be its reflection, analogy and finally its parallelism. However, according to Garcia, such an attitude presumes de-presentation of the presented object – a kind of incomplete presence or worse status compared with what it represents and exists as in reality. This clearly echoes Plato's mistrust of the transition between the idea and reality and of its presentation – at every level of this hierarchy we deal with a noticeable loss. The second interpretation of representation procedures, as described by Garcia, is largely based on the concept of sign developed by Charles Sanders Peirce. One needs to remember that in the light thereof, a sign has threefold structure – its meaning stems from continuous transition (taking place within an addressee's actions) from an object to its representation, to an interpretant. The third element, i.e. an interpretant – which constitutes Peirce's original contribution into semiotics and makes it possible to ensure certain continuity of different worlds of physical reality and sign, imagined reality – means nothing else but the image of an object created by representation in an addressee. It comprises of both individual experiences and cultural conventions, which forces us to refer as well to other signs, already present in culture, when determining the meaning. Determining the meaning is thus its interpretation at the same time, and representation is inherently connected with sense-establishing actions of signs addressees. However, according to Tristan Garcia, also in this case one deals with erasing actual presence of a sign – its material basis be-



comes scattered, it is hidden, in a way, behind other signs, referred to in order to establish the sense. The third proposal – i.e. to read an image as duplex – seems quite comprehensible in this context. By referring to philosophical considerations on iconicity (by Nelson Goodman) and a conclusion drawn therefrom that signs of image nature cover two different plans: what is represented (an object) and representation plan (what we see), Garcia distinguishes one more way of understanding representation: as duplex of an image combining the reality and presentation. This is not sufficient, though – the third approach also leads to diminishing real presence of both represented object, and its representation (the more theoreticians try to capture one aspect, the more they disregard the other one). According to Garcia "it is their mistake to perceive single presence perceived as shared by two objects (represented and representing) instead of distinguishing a single object shared by the presence and absence at the same time"[9]. And it all gets interesting here. Garcia begins the presentation of his own concept with a surprising and paradoxical statement: "To represent is first of all to absent"[10]. He continues by explaining that every representation, not only a visual one, presumes that the represented object is deprived of its material, spatial physicality ("(...) the image is a three-dimensional object, reduced to the state of quasi-surface: its depth has been reduced to almost nothing (...)"[11]). The same applies to the world of sounds, where registered sound means that a situation is deprived of its spatial character (or in the best case scenario, which applies to sound spatializing systems, it is its simulation). Therefore, it has to be concluded that representation does not consist in presenting something absent, which exists elsewhere, but to the contrary: it means that this element which cannot be transferred appears and is absent. This absence, as added by Garcia, is not the matter

[9] See above, p. 249.

[10] See above.

[11] See above.

of distortion or imperfection of our perception – it is the core of the representation process. The phrase which sounds like a final definition states: "representation is a limitation created by art and inherent in an artistic object, which forces our perception to get rid of a part of a thing's presence"[12]. That is why, according to the author, there is no definite level of realism of representation – what is present in presentation is, to a different extent, absence: representation "shows something absent and defines it, however without ever distorting the thing into complete presence"[13].

The difference between the approach proposed by James Bridle's New Aesthetic and the practice of glitch art is, in my opinion, the difference between strategies and the degree of "making the absent present". Naturally, this occurs when one takes into account the ambivalent nature of art in the new media environment which often uses simulation that does not have a single benchmark. While New Aesthetic makes visible cutbacks by introducing forms of clearly image-like nature, which find their place among billions of other similar iconic forms present in the Internet today (one can indeed see vernacular character of image rhetoric in the contemporary network), glitch art also incorporates procedures of generating an image into its structure, together with compression formats, rules of software that is used to create it or conditions of the network in which they are present. And these are in fact elements which can not only be seen, but also tend to disappear from the sight of average addressees of digital icon-sphere. In this context, reluctance to self-identification, self-definition and preference of error, which cannot be covered by any concept, perfectly fit in the category of so-understood representation. It seems that these concepts can be translated into the world of digital objects, which are not deprived of their spatial character, but of their mechanisms (software and

[12] See above, p. 250.

[13] See above, p. 251



infrastructural ones) by which they are generated. A different question is whether the two strategies do not mean that we go back to a certain kind of conservatism, for which the world of art has to pay a price (also in market terms): focusing on a visual object, which is much more susceptible to being present in economic exchange networks than any other conceptual work of art. That would be, however, a completely different question, requiring quite a different answer.

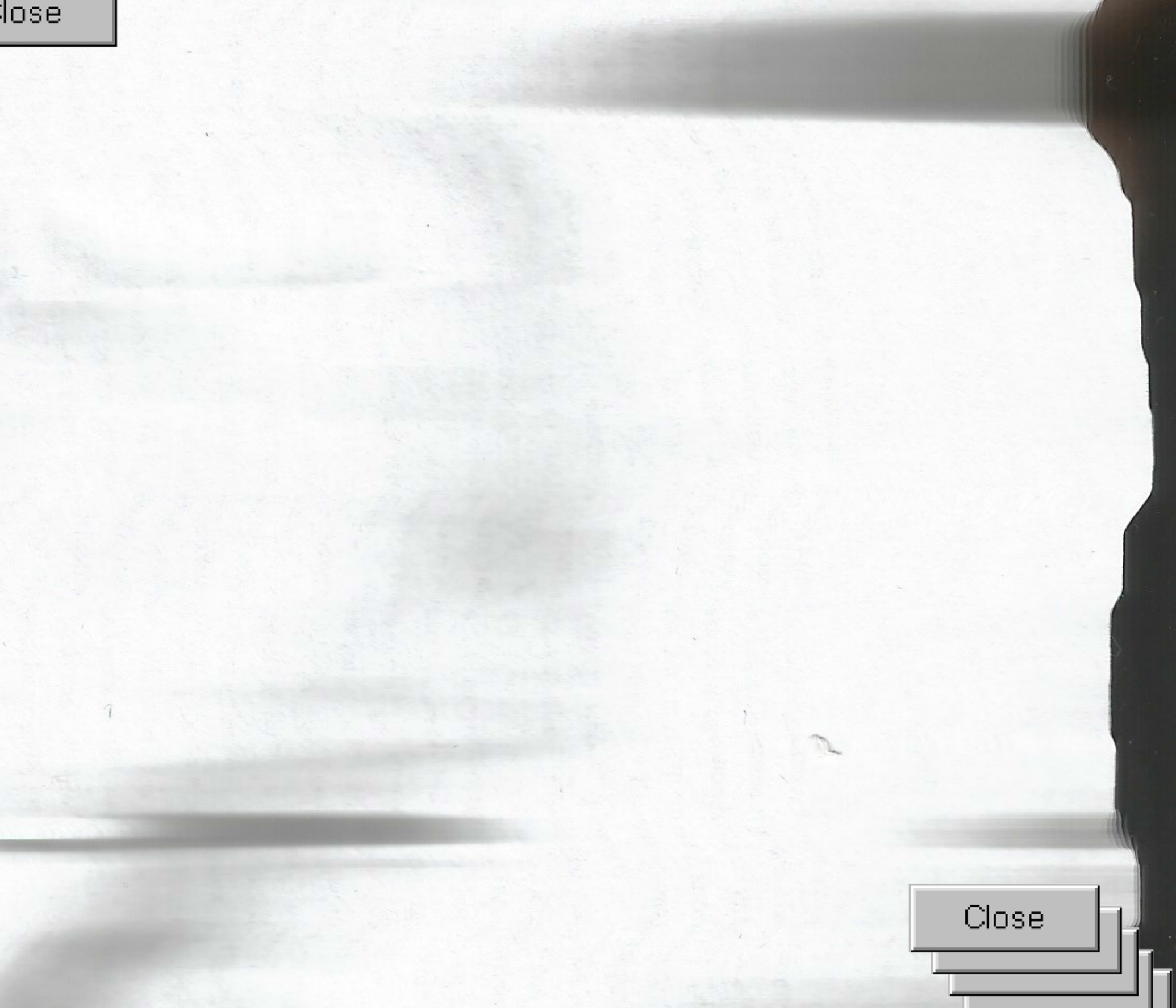
The answer to this question is not an easy one, especially due to current conditions of a specific economy of attention and affect which form the basis of the art world at the age of social media. What plays a central role here is the intensification of image forms flow, which is best portrayed by abrupt movements within different contexts. These include visual objects which circulate in the web, e.g. popular memes, and give rise to a number of strategies of reading them, based on their specific contact with addressees (who very often process them again themselves, even if it only means making them go viral). This rapid circulation deprives an artifact of transparency in terms of categorization; in particular, addressees may treat it only as a joke, functional object (e.g. desktop background) or even peculiar means of exchange, reinforcing one's status (e.g. as a person who knows what is going on or by offering intriguing content and a person whose online presence is worth following). As a result, two important categories are subject to transformation: the author category and the addressees category. The transformation is much more fundamental that we thought at the time when remix was the key word. The fact that artifacts circulating in the web are prone to being recontextualized and remixed does not play such a significant role. What seems to be much more important is that, as Brad Troemel writes, "such a disposition emphasizes art not as a commodity so

much as a recyclable material. Without the traditional conception of property, authorship, or context in place, artists are using social media to strategically manage perceptions of their work-transforming it from a series of isolated projects to a streaming feed that transforms the artist's identity into a recognizable brand."[14]. The situation has changed to a large extent: "artists on the Internet need an audience to create art" [15], not the other way round. As a result this leads, according to the author, to a paradox: art in the world of social media both reflects market mechanisms (referring to the exact same mechanisms of managing audience's attention as information capitalism) and negates them (giving up the traditional notion of authorship as a signature for the benefit of an author as a media person, almost like a reality-show celebrity). This situation does not correspond to the idealistic vision of sharing online content, nor to the alarmist condition of moral panic related to the fear of losing the value of authorship and current hierarchy (although hierarchies are in fact verified anyway as an artist's 'value' and the value of his/her output consist of the ability of managing mass attention and emotions rather than popularity and recognition in the world of art institutions). It most probably combines elements of both processes, Facebook groups such as Glitch Artists Collective (and many others) prove how important it is to feel the sense of community in the context of the changes highlighted above.

14 Brad Troemel, **Art after Social Media**, [in:] **You Are Here. Art after the Internet**, O. Kholeif (ed.), London 2014, p. 40.

15 See above.




lose
Close

Mariusz Pisarski
Glitch-lit. Farewell to man-made literature

I.

If the glitch is a sudden and unexpected error in communication flow at the level of technology or communication system, then locating it in literature is not difficult. The motif of a scribe who – while copying a manuscript – gets drowsy and makes a spelling error, which results in confusion reverberating through centuries, is one of the bibliophile fiction's favorite. Despite its relative reliability, the industrial side of book production is not free from adventitious entropy either. The history of literature delivers several famous, or rather infamous, examples of works infected by glitch. A tiny misprint in one of the first editions of King James' Bible (1631) – the disappearance of "no" in the text of the Decalogue's sixth commandment – resulted in God's injunction "Thou shalt commit adultery" and has led to one of the biggest scandals in the history of print. Two print-makers were sentenced to pay high fines and almost an entire edition of the "Adulterous Bible" was destroyed. More common glitches from the print era involve all sorts of mechanically induced errors, misprints and artifacts, from unintended empty pages to effective compression of text through accidental fold-ins and mash-ups of verses on the printed page.

*pisarski.indd @ 75%

However, few would qualify such glitchy effects as having much artistic potential. We don't see them as glitches in the sense given by Rosa Menkman in her manifesto (Menkman 2011). Somehow William S. Burroughs' cut-up technique seems closer to the idea of glitch than unintended technical errors during the phase of book production. Marrying glitch with literature seems to demand phenomena less "trivial" than accidental blank pages or than the chance merging of two lines of text into one. Partly, it is because print errors are traditionally seen as belonging to a different order than those of text. But also because music and visual arts – where glitch art is rooted – are substantially different from literature. The elements that are being reconfigured in the artistic process into the "second order" semiotic level are non-discursive and have no meaning on their own prior to the emergence of the work (Wasilewska-Chmura 2011). This is not a case with literature that takes natural language – sequences of discrete signifying units – as its base. Hence, non-discursive accidental error in visual or aural form is able to naturally blend with the other non--discursive elements in a song or a painting. We can see a glitch, or hear it. But in literature this seeing or hearing is automatically perceived as external to the syntagmatic chain.

2 Błędy: 2

We might see the glitch, but highly unlikely we will include it in our interpretation. The glitch poetics in literature has to rely on integration of glitches into the semantic, linguistic and narratological tissue of the work to make it perceivable. Therefore, a simple "transmutation" of semiotic glitch from its audiovisual cousin does not meet criteria with which the glitch art is measured today. This does not mean that literature did not explore the artistic potential of error, noise and entropy. It did, but in most of the cases the source of the "glitchiness" lies deeper beneath the surface of text and its effect was more persvasive.¶

In this short essay I will try to look for the glitch poetics in literary tradition, give some examples from pre-digital and post-digital eras and formulate a preliminary typology of literary glitch, both human and machine made, intentional and unintentional.¶

¶

II.

The rule of redundancy, according to which the message most difficult to convey carries the most information, was made apparent at the dawn of the modern novel. The revolt against storytelling conventions in the era's popular fiction carried by Laurence Sterne in his “Life and Opinions of Tristram Shandy” serves as one of the best examples. Bestsellers, reminds David Porush, recycle established convention, which makes their information value drop to zero. Through intentional excess of narrative devices, accumulating digressions, introduction of blank pages to be filled in by the reader, and even sketches of the novel’s own storyline, Sterne initiates not only the auto-reflective strategies in literature, but also the first literary incarnation of “memory leaks”, “data promiscuity” and “foreign input” (Menkman).

“The Life and Opinions of Tristram Shandy” forefronts one of the two paradigms of contemporary artistic experiment in glitch and noise. Let’s call it the formal one. It grows from observation of the current literary production and rebellion against its ossified forms. The second paradigm has more of an existential aspect: it grows out of the individual and collective biographies and always strives to find the right and more adequate form of expression of those experiences.

Although it is rooted in Romanticism (explorations of mental, distorted states of consciousness that expressed itself in oneiric poetics or the poetics of fragment) and was later inspired by psychoanalysis, which led to the fascination with automated writing and the stream-of-consciousness, it is most prominently visible in the works that dealt with the trauma of two world wars. Watt and Malloy by Samuel Beckett (Dennis 2015), "Czarny potok" and "Kąpiele w Lucca" by Leopold Buczkowski (Skrabek 2007), "Voice in the Closet" by Raymond Federman (Kutnik 1984) are all examples of works where the experience of war and the urge to express the inexpressible is reflected in the "noisiness" and "glitchiness" of punctuation, syntax, grammar, and narrative logic. And yet, as documented by Yuri Lotman, Umberto Eco and Roland Barthes – all of whom cleverly connected with the glitch-related discourse by Roman Bromboszcz – this translation of the untranslatable "turns out to be the bearer of quality information" (Bromboszcz 2011).

Section Break (Next Page)

Trauma causes repression and disrupts the workings of memory with painful glitch-like blackouts and flashbacks, which makes it a driving force behind the pre-digital literature of entropy that strives to express the inexpressible. At this point, this per-digital glitch paradigm reveals the depth of its tradition and cognitive momentum that the contemporary audiovisual glitch art might lack in comparison, as the latter reveals its strong dependency on the mimesis of technological mechanisms rather than the work of the mind. Personal experience of the authors (Beckett was active in the French resistance, Federman as a Jewish boy hid from the Germans, Buczkowski literally escaped from the barrels of German rifles) led to an individualized poetics of discontinuity, error, and entropy filled with anti-narrative and extra-textual devices that are rather hard to duplicate, because they are strongly integrated with the style and concept of a particular narrator and his unique point of view. As such they do not belong to the commonly available repertoire of post-digital glitch techniques.



More open in this respect is the post-war aesthetics developed within the formal paradigm. Auto-reflective excess of information, digressions and semantic loops that stretch to the limits of tautology, introduction of input foreign to the textual domain (in form of sounds and non-semantic pseudo-texts) together with forms of syntactical compression, discontinuity of narrative logic and textual automation can be found in neo-avantgarde inspired works of Stanisław Dróżdż, Wojciech Bruszewski and Robert Szczerbowski (Dawidek-Gryglicka 2012, Marecki 2012). These experimental artists expose the limitations of literature and open the literary in their work either for ultimate silencing (Szczerbowski), the final crossing of the Rubicon of textuality towards the visual arts (Dróżdż) or experimental music and activism (Bruszewski). It is this work, along with the evoked conceptual framework, which proves to be a direct starting point for the glitch-lit proper: the art of literary glitch represented in Poland by poets of Perfokarta and Rozdzielczość Chleba.

III.

One can imagine a machine that could infuse text with a repertoire of different faults that are then reflected within the syntactical, stylistic and narrative content. As such, this would be a continuation of the experiments of Parisian OuLiPo group (for example, the N+7 method, which replaces every noun in a source text with the seventh noun after it in a dictionary). The machine would also implement some features of the poetics of trauma and some experiments of the high modernism. One could use it in order to supplant textual material with elements of the stream of consciousness techniques in the work of James Joyce and Virginia Woolf, or to do cut-ups and fold-ins in the style of William Burroughs and Brian Gyson, and encrust the whole with glossolalia and other effects developed in the field of audio poetry. However, such a machine does not exist. And fortunately! If glitch-lit is to be literature, and therefore have something new and enlightening to say and be able to enrich the literary tradition with its own small contribution – then let it be either a contingent, poetic occurrence or a result of some independent authorial project, where the glitch serves as a reference point. Otherwise glitch-lit might become merely the fashionable use of accessible, easy to share, one click away generators. In short, let the glitch be either authorial or pure, stripped of any intentions! So far, one can see a mixed landscape of literary glitch. Two systems of glitch-lit production compete with each other: computer systems on the one hand, the systems of literary tradition on the other.

What follows is a preliminary typology of glitch practices and phenomena, which due to the use of text evoke literature as its immediate context.



Integrated glitch-lit – the texts in this category come from experiments in traditional print literature. Foreign input, in a strict sense, is absent. Instead, it infects the text from the internal, in alphabetical tissue, expressive, syntactic and logical. The glitch-like effect that stands out, and is at odds both with its direct textual context and the writing convention, is of purely verbal and visual (typographic) kind. At play is the mimesis of error and defect that aims at reproducing linguistic and psychological trauma (war experience, aphasia, psychedelic trip).
Inversions and neologistical glossolalia from Beckett's Watt belong to the pre-digital stage of integrated glitch. Compression and encryption of words present in print poetry of Łukasz Podgórni and Roman Bromboszcz are its post-digital examples. The written word still functions as artistic material, but on the screen, thanks to digital manipulation, textual semiotics is often enriched by visual one, shifting the context of poems in the direction of concrete poetry (Fig. 1).

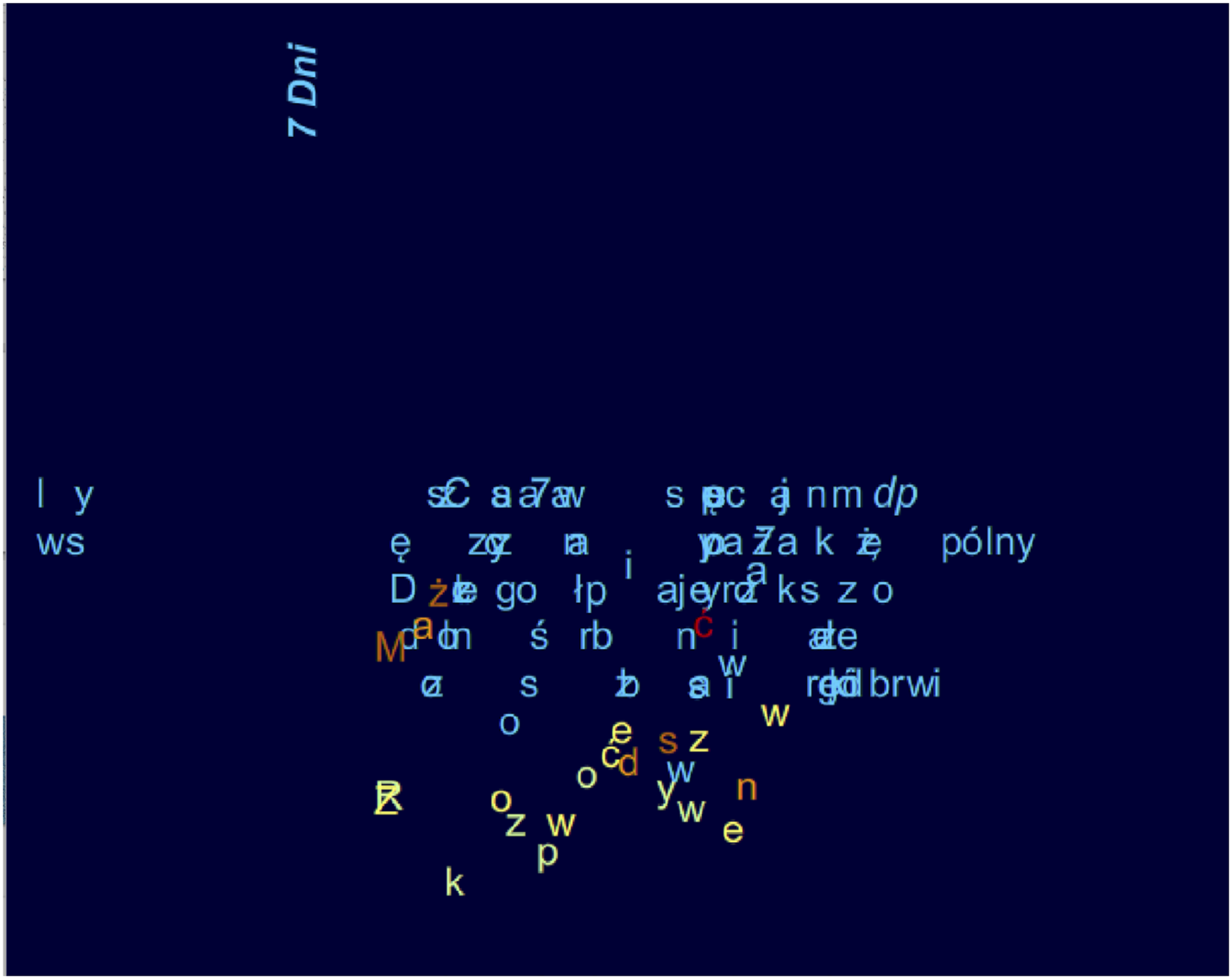
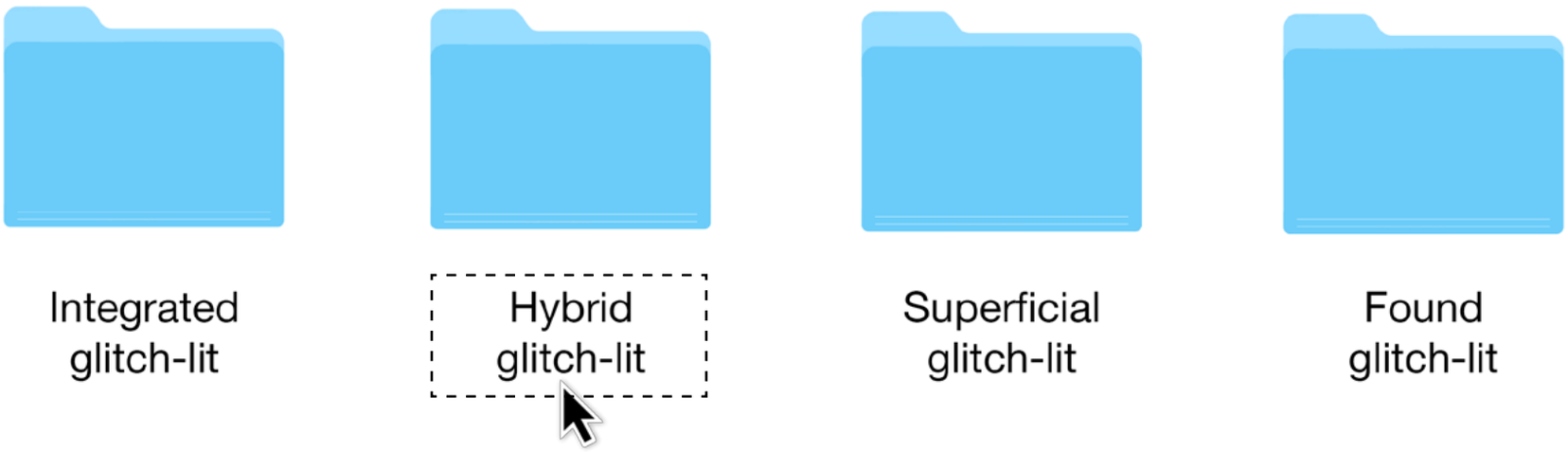


Fig. 1. Roman Bromboszcz, *7 Dni*, interactive object, segment



Hybrid glitch-lit – works belonging to this category are the direct offspring of the Glitch Manifesto. A typical poem relies on blending graphics, text, sound and motion together "onstage" either on the page or on the screen, possibly during a live performance. Glitch-lit of the hybrid type is a showcase of digital poets and is widely represented in Poland by live sets of Rozdzielczość Chleba, by the print book of poems "Noce i Pętle" by Łukasz Pogórni, "Marsz na ROM" by Piotr Puldzian Płucienniczak (Fig.2), or "wgraa" by Leszek Onak and Łukasz Podgórni. These authors construct individual creative areas, where popular glitch art techniques of pixelization, fragmentation, graining, ghosting, jitter, interlacing, fraying, posterization and other forms of quantification of errors are transposed into their literary equivalents through a multichannel and multimodal expression. Textual glitch is often accompanied by the joyous results of databending, where literary classics are subjected to a heavy mistreatment, methodical audialization and visualisation.

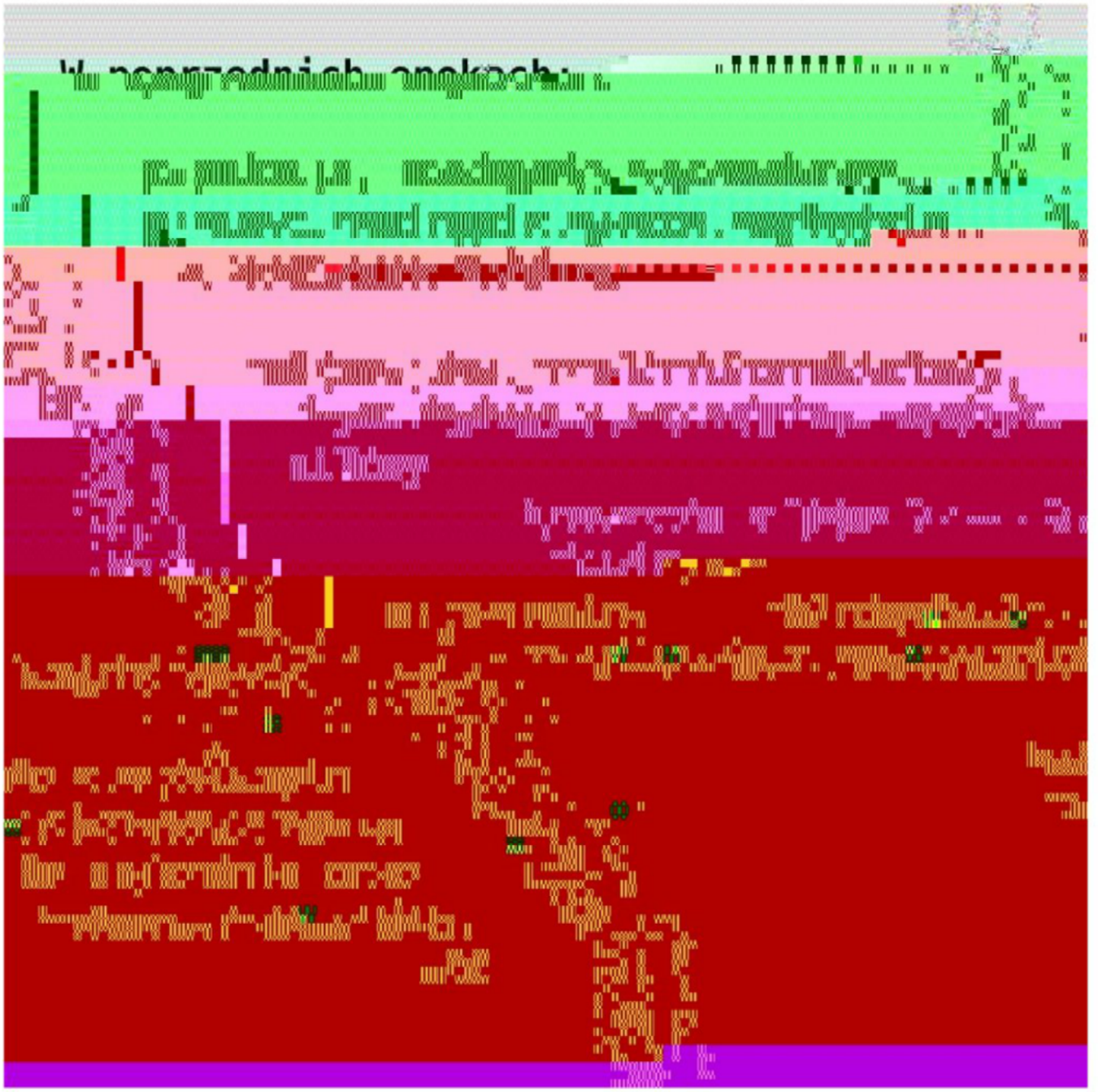


Fig. 2. Piotr Puldzian Płucienniczak, *Człowiek w poprzednich epokach* [segment]



Integrated glitch-lit



Hybrid glitch-lit



Superficial glitch-lit



Found glitch-lit

Superficial glitch-lit – today's glitchspeak of the Internet creates its own alphabet of resistance. The best example is given by Glitchr on Faceboook, a page whose author delivers attractive counter-protocols on a daily basis. Some of Glitchr's posts – those most successful – are even too glitchy to be allowed to pass through the algorithm's control mechanisms and need some polishing before we see them on the feed. Online glitch generators allow for production not only glitched graphics, but also texts. These new forms are literature at large, in conceptual and social sense, as they encourage creativity, engagement with found texts, and medium awareness. But text itself vanishes under the noisy and glitchy surface. The foreign input that the source text is subjected to introduces its own, predominantly visual order of signification. Let's look at this very paragraph processed by Zalgo (Fig. 3):

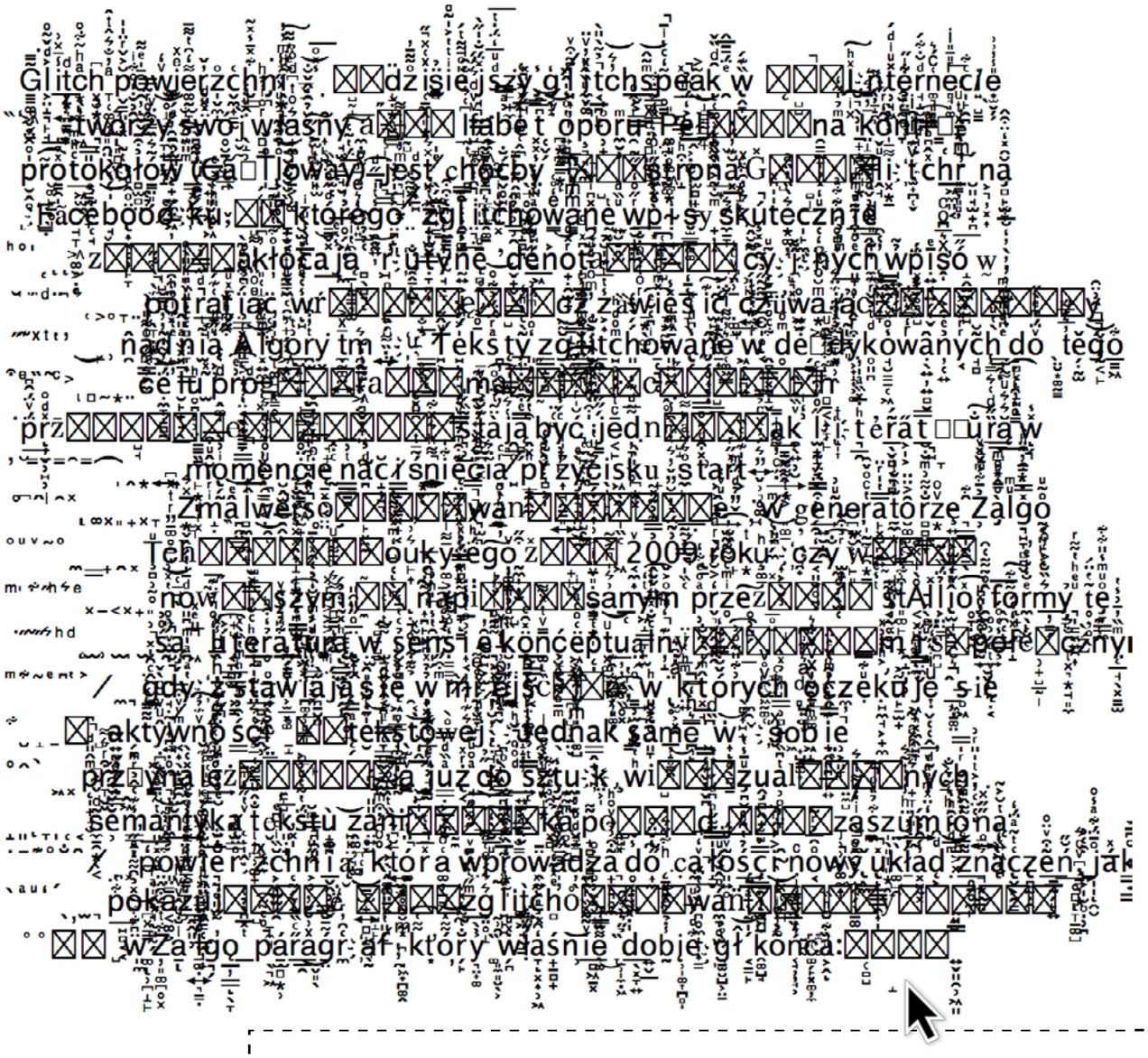
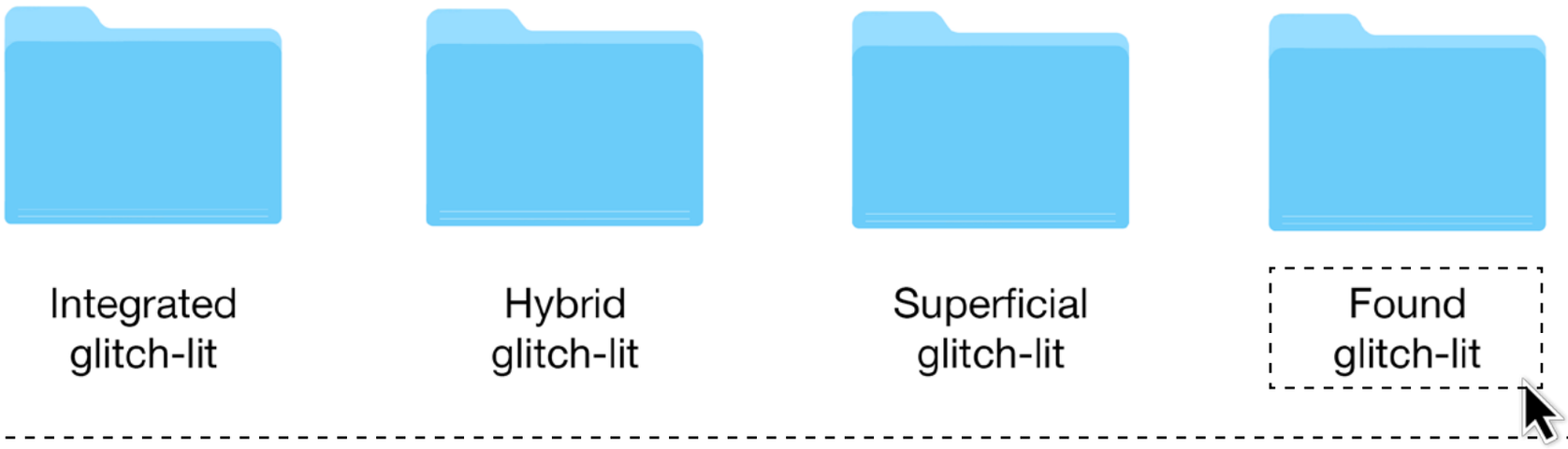


Fig. 3. Paragraph of this text processed by Zalgo.

The generator is not able to extend curves or to shuffle letters in words, or change the order of lines. This palimpsest erases textual surface and populates it with new artifacts, not unlike Tom Phillips in his “Humument”, raising important questions about the nature of literariness, textuality and relationship to code, convention and visual modes of expression. Superficial glitch is far from Beckett and Federman, but it has the most significant impact in the world of likes and shares, it is copy and paste friendly and has a potential of spreading like a virus on social networks. As such, it often functions as an identification mark of the glitch art in general, which is itself is quite remarkable, given its textual nature.



Found glitch-lit – Glitch art and databending may be viewed as an intentional search for the unintentional. The economy of the shortest possible route, which governs programming and post--processing routines, makes the search in question prone to conventionalization and stagnation. One must not look further than Photoshop tutorials on YouTube promising to create the effect of glitch in three and a half minutes. No wonder that spontaneous glitch occurrences on home screens are to be cherished. But if the same chance encounters are found on the street – the proud successors of Tristan Tzara's sewing machine and umbrella on the dissecting table – one should really rejoice! "Błędy systemu w miejscach publicznych" (*System errors in public places*) – a popular page on Facebook founded by Aleksandra Pieńkosz – collects glitch gems as seen on screens of public transport and outdoor advertising (Fig. 4). Although these are found in cities, trains and buses around the world, they are rather omnipresent in Central Europe, and Poland in particular, where the negligence of underpaid programmers goes in hand with harsh winters and wire melting summers to produce those glitchy pearls. Blue screens of death, DOS' grim garbled messages, and a plethora of all-too-well-known Windows error codes fill small screens on buses, main information boards on railway stations, big roadside billboards and even whole walls of post-communist blocks of flats. Sometimes, these glitched murals convey strangely intimate missives, as if personally addressed to their unsuspected reader, flooding him with surreal combination of words that denounce a joyful consumerism and at the same time betray the relentless and increasingly pervasive presence of "the system". Big brother is watching, glitch-lit mocks him.



Fig. 4. Błędy systemu w miejscach publicznych, one of the pictures sent by followers (photo by Patrycja Łabunowska).

IV.

Glitch art takes place on a narrow stretch between contingency and method. Literary glitch has even less room to maneuver. A single fault in text most often passes unnoticed, and – if seen – is regarded as something external. The reader assumes some initial totality and "automatically" fills the gaps in places uncertain. And although a series of faults can generate noise, the shock of the new that this noise brings to our attention wears down with time and turns disruption into convention that reader will tend to ignore in order to find brand-new information. For this reason alone, writers face a tough task: if glitch-lit is to be convincing, they have to construct an event space where glitch not only appears, but also transforms and produces the text. Either way, the final result is always uncertain. What is then the future of literary glitch? I believe it belongs to the machine, not authors of flesh and blood. The fourth category outlined in the typology above – glitch-lit as a found object, a spontaneous expression of defective technologies – clearly outshines all others. The consequences of this are quite serious. Glitch-lit may be the first literary genre whose full implementation is guaranteed not by people, not even by computers, designed to work in a logical and obedient fashion, but by their unwanted antithesis – short circuits, failures, and malfunctions.

REFERENCES

Roman Bromboszcz, *Estetyka zakłóceń*, Poznań 2010.

Umberto Eco, *Nieobecna struktura*, tłum. Adam Weinsberg, Paweł Bravo, Warszawa 1996, s. 80.

Alexander R. Galloway, *Protocol. How Control Exists after Decentralization*, Boston 2006.

Małgorzata Dawidek Gryglicka, *Historia tekstu wizualnego. Polska po 1967 roku,* Kraków 2012.

Amanda M. Dennis, *Glitches in Logic in Beckett's Watt: Toward a Sensory Poetics,* Journal of Modern Literature, Vol. 38, No. 2, 2015.

Hugh Kenner, *The Mechanic Muse*, New York 1987.

Jerzy Kutnik, *Raymond Federman: Co ja tutaj robię?,* „Literatura na Świecie" nr 9(158)/1984.

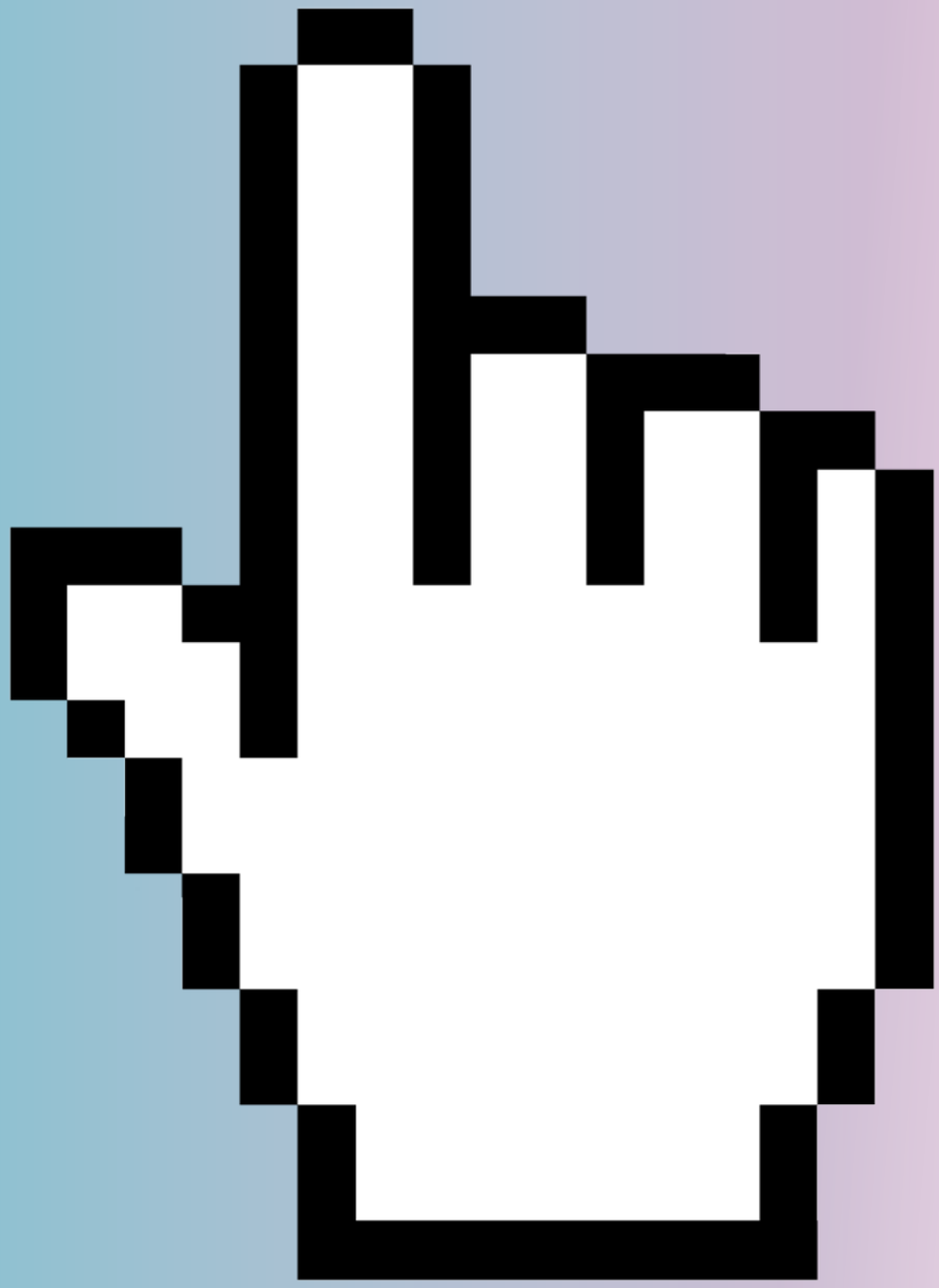
Rosa Menkman, *The Glitch Moment(um)*, Amsterdam 2011 [pdf].

Piotr Marecki, *Wstęp* do: *Obsessive Anticipation*, red. M. Pisarski, P. Marecki, Kraków 2012 [pdf].

David Porush, *Cybernetyka i literatura*, „Literatura na świecie" nr 10/1988, s. 75–106.

Dawid Skrabek, *Leopold Buczkowski: traumatyczna tkanka prozy*, „Teksty Drugie" nr 5/2007, s. 177–190.

Magda Wasilewska-Chmura, *Przestrzeń intermedialna literatury i muzyki: muzyka jako model i tworzywo*, Kraków 2011, s. 76.

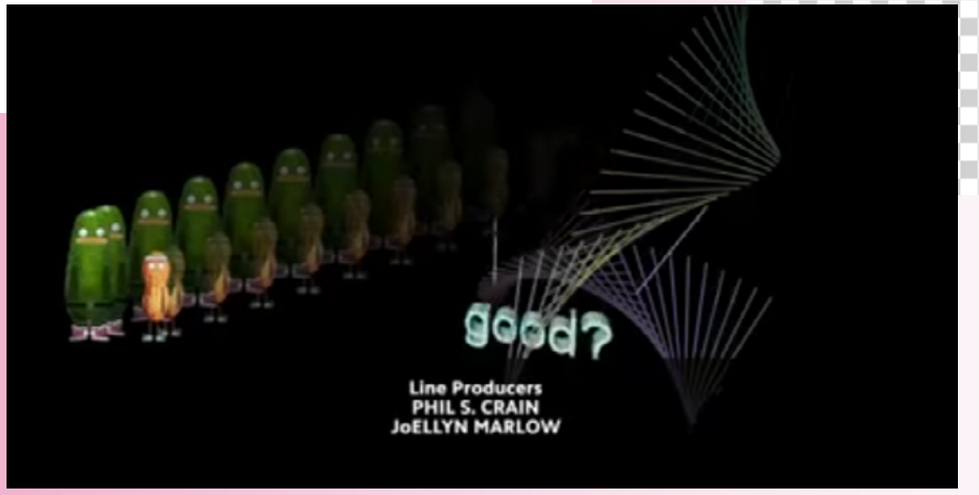


Aleksandra Pieńkosz

System errors in intimate places*. Experiencing glitch art

*untranslatable reference to the title of Facebook page **Błędy systemu w miejscach publicznych – System errors in public places**. „Intimate place" literally translated to Polish means "private parts"

Glitch has spread widely, that's for sure. We come across it less often while using our computers, but more and more often everywhere else. In 2014 Kuba Mihilewicz complained about disgracing glitch in the movie **Wreck-It Ralph**[1], but today Disney has gone way further. The grandpa of the animated film industry has a nice sense of using glitch as one of main pictorial motifs of his visual identity. The elements appearing on the "interface" of Disney XD channel blink, stratify, and cover up with pixels in a familiar though complacent way (it's best to check it out for oneself). For the youngest generation, raised on the flawless and spotless quality of iPads and Smart TV screens (though on **Minecraft** as well), glitch would appear as a colorful twist in a dull, digitally perfected image. *Let's add some more life (!) to the picture using glitch!* The rising popularity of retro cybernetics, aesthetics of premature technologies, could be an autonomous topic for consideration. However, there are multiple proofs that Disney's fondness for niche, postinternet style is a conscious planned operation. This year Disney XD has come up with a highly disturbing animated series that derives from aesthetics of failed 3D rendering as well as from motifs typical of vaporwave. ↓



16 This fragment says all for itself: https://www.youtube.com/watch?v=h81PlK3m5og. And here's a part using glitch that derives most probably from Paint, that exemplifies perfectly the raising popularity of system errors https://www.youtube.com/watch?v=TFvj4h01vYY.



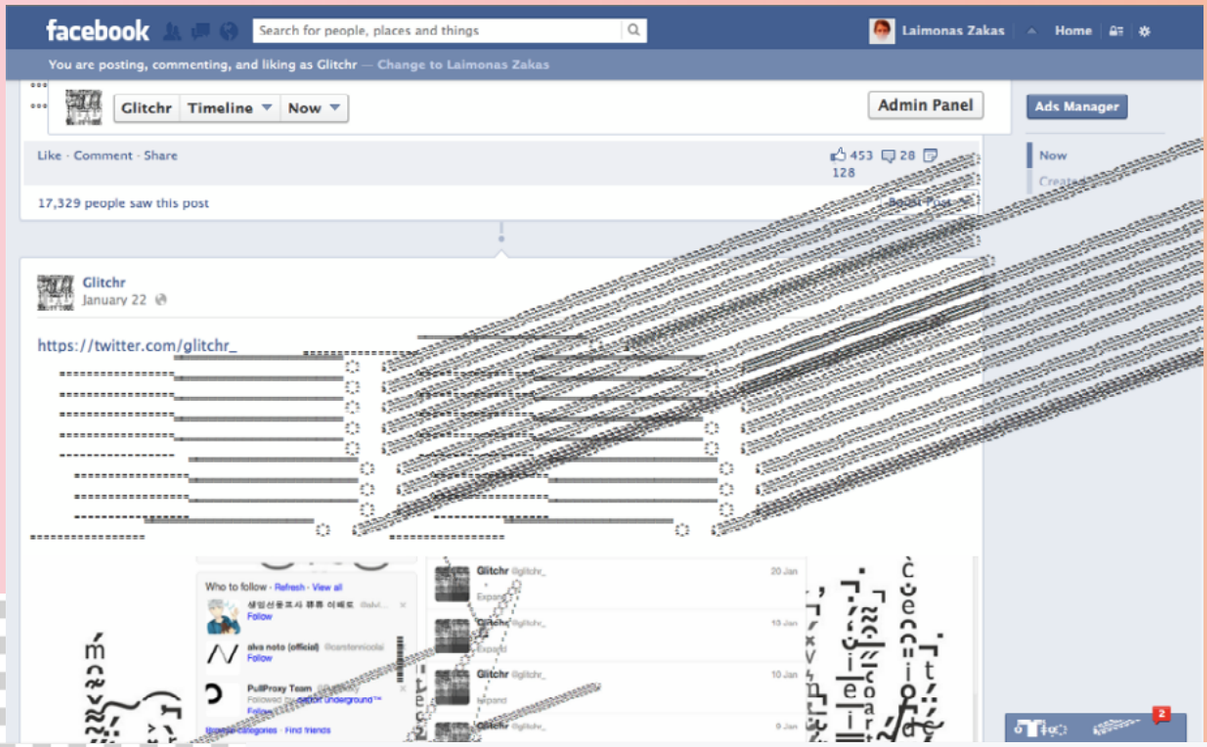
Pickle and Peanut brings to mind an experimental movie named **Ugly** by Nikita Diakur, which uses coarse 3D-animated glitches that literally blow the characters up alive. What's even more interesting is why someone decided to serve up such aesthetics to young viewers. Doesn't glitch mean something unwanted or terrifying anymore? Maybe system errors remain scary only for those who grew up in the times of faulty systems and hardware, when a variant version of the bugged game wasn't simply available via torrents and when you couldn't simply abandon the PC and continue using your smartphone or tablet?

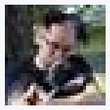
Glitch – a device or a software malfunction – is no longer a sign that it is time to throw them away and forget about all the data. Still, there is something disturbing about it. The pleasure derived from glitch can be mixed up with horror, it may as well be a consequence of it. The first cyber-poetic performances of Perfokarta in 2011 were so strange and unpleasant that some people left in the middle of them. The discomfort could have been caused by epileptically blinking screens and noisily cracking speakers as well as due to the usage of speech synthesizers that ineptly imitate human beings. During the first opening of the **Glitch art is dead** exhibition, some people turned their eyes away from the datamoshed movies, laughing that they were unable to look at them. The "clear" aesthetics of computers, which Perfokarta and Glitch Artists Collective authors experimented with, is unbearable when it hasn't been processed by a man. When one uses glitch as a topping, just as in the aforementioned Disney movie[4], it can be sooth-

[2] So-called "ornate glitch" can be easily observed on the streets of Kraków – it started with the visual identification of the Unsound festival, then along came Sacrum Profanum, and, finally, the elements of post digital aesthetics are to be observed in Wiktor Soma's projects (just to mention the visual identification of theatre festival called Boska Komedia as well as posters created for Słowacki's theatre)

ing and easing. Glitch can be a savior from complete immersion, an equivalent of the roughness of a sheet of paper, that offers the comfort of awakening from a slide into the uncanny valley. Via **System errors in public places** [polish: "Błędy systemu w miejscach publicznych"], a fanpage dedicated to street art generated by machines, we can share a laugh with our computer and make fun of Windows's weak points served to us with white letters on a blue screen. As a medium, the computer is quite unwilling to reveal the secrets of its operations. The ability to "touch" it, to find its "human-alike" weaknesses, gives a sense of control and ability to tame somehow the ruthless system, draw a moustache on digital Big Brother's face, whose only aim seems to be to wait for a proper gap in the firewall to reveal all private data.

The real fun begins though when one can subordinate the error, which means inducing it in controlled conditions. Glitching via inducing file errors is a kind of (self)destructive behaviour, though unladed by the risk of destroying anything else but the files, of which we didn't care to make an extra copy. The error that we induced doesn't have the power to influence the condition of the entire system. Glitching then seems to be a fully unconcerning activity. As proof: none of the attendees at a glitch workshop seemed to worry that they might cause lasting harm to their PCs. Manipulating the data in a manner distinct from that planned by the producer is a kind of a close-to-the-edge activity that offers the feeling of "overconsciousness" and is simply as much fun as finding as Easter egg in a video game or a software. Creative destruction gives us a chance to be the pioneers every single time we discover a new method. One can as well go one step further and reach the extent of art hacktivism –





Eric Gottesman holy shit, this post literally crashes two out of three browsers i try it on. you are awesome.

Like · Reply · 3 · 2 June 2013 at 21:23

source: Glitchr page on Facebook

a great example of such actions would be Facebook site of **Glitchr** project, that reached a really high level of effectiveness by hacking Facebook and Twitter via Unicode signs, making the posts diffuse freely amongst the entire page, sometimes completely disabling the usage of the platform or even of the browser just by entering the fanpage[3].

[17] As it often happens – the hackers have eventually raised the security of the hacked content. Today, when we enter **Glitchr**'s fanpage, nothing goes wrong, what remained is just sad ruins of the former playground.

Glitch exposes the fidelity of the system, while glitch art offers a sense of control over it. The meaning of the medium itself when it comes to glitch has been widely discussed and described – the "traditional" theoretical perspectives situate it amongst various theories of communication. However, in 2016 it is not as important as the simple pleasure derived from formally undesired actions learned when the graphic engines spontaneously go off. And this particular type of pleasure can be learned from glitch art, according to Iman Moradi's typology – glitch-alike, artificial, controlled glitch, induced especially to redound pleasure.

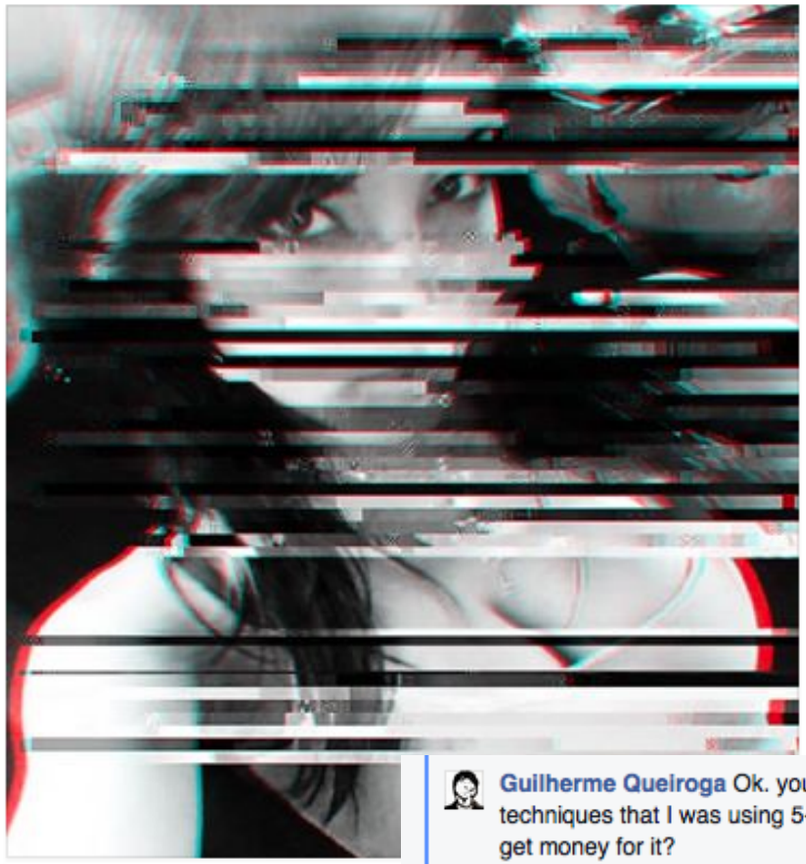
Is there anything left to surprise us in glitch? Today, the development of the technique takes either of two different paths. On one hand, the artists intentionally preserve old devices due to the fact that it gets harder and harder to induce an error via modern, sleek systems. Let's call this trend glitch archaeology. This goes along with techno-nostalgia, longings for dialog boxes from anxious Windows, video cassettes and other semi-analogue data experiences. On the other hand, as technology develops, constantly improving forms of recording and compressing data, it offers a wide range of possible ways in which to induce errors. The awareness of the medium is on the rise as well. Simply take a glimpse at the GAC group dedicated to the technique (**Tool Time**) to see that new ideas to bring up the artifacts keep coming all the time. A wide range of possibilities is offered by glitch 3D – this technique is still quite unexploited due to the high level of difficulty as well as high device requirements. The indubitable master of this trend is Mark Klink, but on GAC platform many other artists stand out – just to mention Chris Lynch, Feliks Rotschild, Elena Romenkova or Troy Ford. Plain interactions between the users of GAC stimulate the progress as well. Although on Facebook artists usually don't confront themselves with professional art critics or academic professors, there are other ways of keeping high standards. The works that are too simple and base on easy effects have to confront the stream of hate that discourages the less-talented and favors more complex techniques. →



Below: post and comments to the post of Zoe Stawska's alter ego, Ras Alhague, on a Glitch Artists Collective Facebook group.

Ras Alhague
22 mins

uhhh. i am so tired of all the trump/bernie/hillary glitches. politics is so overused..... so i mnade something new myself. i call this one 'The Glitch Self' (yes its a self-portrait). Prints avilable soon/
what do you guys think? ♥



Like Comment

Guilherme Queiroga seriously "Prints available soon" for some sub-par "glitching" that you probably "learned" to do like yesterday?

This is stupid.

Like · Reply · 11 · 10 mins

Hide 29 Replies

Ras Alhague calm down?? i need money ok. i work at a shop and im in a really bad financial situation why do you have to judge me?

Like · Reply · 1 · 9 mins

Bastien Peas sorry but agree with Guilherme

Like · Reply · 4 mins

Louis Bouret intentional glitch is no glitch

Like · Reply · 1 · 3 mins

Guilherme Queiroga I am calm. everybody needs money, but it's not applying some app or doing something you're very bad at and charging for it because it shows some breasts that you will solver your situation.

Like · Reply · 3 · 3 mins

Ras Alhague guilherme unfrotrunately i dont have a talent to draw or paint,. if i had i would be apinting and selling it but i dont, so i just need to do whatever i can, i hope u understand.

Like · Reply · 8 mins

Ras Alhague I don't use apps??? Wtf.....

Like · Reply · Just now

Guilherme Queiroga Ok. you got a predictable result using simple techniques that I was using 5-6 years ago and think you deserve to get money for it?

Like · Reply · Just now

Guilherme Queiroga yeah, it's a fucking Selfie.

Like · Reply · Just now

Bastien Peas haaahha
See Translation

Like · Reply · Just now

Ras Alhague Why not do u think all artists have to be super original I think irs nice and effective so why not make money on it. Besides its none of ur business what I make my money on stop being so mad

Like · Reply · Just now

Guilherme Queiroga Ras Alhague You do. I recognize every pixel of this

Like · Reply · Just now

Guilherme Queiroga Elle Spex Not at all. You hate when you just tell shit or try to offend someone without any rational basis or argumentation behind it.

How pointing out that "PRINTS AVAILABLE" for some iPhone made glitch (iPhone resolution anyone?) is an awful idea

Like · Reply · Just now

Ras Alhague I don't even have an iPhone I used PhotoShop and jpg glitch method

Like · Reply · Just now

Emilia Branny-Jankowska, in the conversation about the art of noises[6], said that glitch is like art in general – it darkens (what it wants to say) to unveil (more). In this way it's similar to poetry as well. And if glitch art would be considered as poetry, then we could try to adapt Gombrowicz's quote from **Against poets** to our current definitional needs: on its own, it's inedible (like sugar), although it can be used to spice something up[7]. The proponents of glitch art (or poetry) may not fully agree with that, but this reaction would only sustain the thesis given at the beginning, which says that unaccustomed audiences, who refuse to experience glitch as it is, appreciate only safely-served glitch accents. This distinction is a useful tool to separate "pure" artistic practice, the one that focuses on itself and is constantly developed amongst Glitch Artists Collective society, from the processed and smoothed one, such as Disney's. And this should as well calm down those who proclaim its end.

[4] **Rozmowa o estetyce szumów w sztuce i literaturze**, „Ha!art" 37/2011, s. 5

[5] W. Gombrowicz, **Against poets** [online at https://books.google.pl/books?id=vGh-Dk-vdVCoC&printsec=-frontcover&hl=pl&-source=gbs_ge_summary_r&cad=0, p. 216]

dodatek

tłumaczenia tekstów
Rosy Menkman



appendix: essential
texts of Rosa Menkman
in Polish

manifest studiów nad glitchem

1. Dominujące w dzisiejszych czasach ciągłe poszukiwanie kanału bez zakłóceń jest – i zawsze już będzie – jedynie godnym pożałowania dogmatem.

Jesteśmy świadomi, że stałe poszukiwanie totalnej przejrzystości przynosi nowe i „lepsze” media, jednak każda z poprawionych technik i tak zawsze będzie posiadała swoje własne, wrodzone niedoskonałości i mankamenty.

2. Mów głośno o twórczych schematach. Walcz z gatunkami, interfejsami i oczekiwaniami!

Odmawiaj ograniczania do jednego medium i konieczności opowiadania się po jednej ze stron między prawdziwą i wirtualną rzeczywistością, zdezaktualizowanym i aktualnym, wolnodostępnym i własnościowym, cyfrowym i analogowym. Pływaj w wirze technologii, tego, co „pomiędzy”, sztuki artefaktów!

3. Porzuć ustabilizowane skrypty aktywności, dołącz do awangardy niepoznanego. Stań się nomadą przemierzającym artefakty szumu!

Statyczna, linearna transmisja informacji może zostać zakłócona w trzech sytuacjach: podczas kodowania/dekodowania (kompresji), sprzężenia zwrotnego lub gdy pojawia się glitch (nieoczekiwana przerwa w przepływie technologii). Artyści muszą wykorzystywać artefakty szumu i odkrywać nowe możliwości, jakie one otwierają.

4. Stosuj nagięcia i zniekształcenia jako metafory różni. Używaj glitchu jako egzoszkieletu postępu.

Szukaj katharsis w rozpadzie, przerwaniach i pęknięciach; manipuluj, naginaj i łam każde medium aż do punktu, w którym stanie się czymś nowym. Twórz glitch art.

5. Uświadom sobie, że ewangelia glitch artu formuje także nowe standardy za pomocą usterek.

Nie każdy glitch art jest postępowy lub reprezentuje sobą coś nowego. Popularyzacja i kultywowanie awangardy błędów jest nieuniknione. Wystrzegaj się powtarzalnych „efektów glitchu" zautomatyzowanych w aplikacjach i wtyczkach. To, czym jest teraz glitch, stanie się modą.

6. Zmuś widownię do podróży przez akusmatyczne krajobrazy.

Twórz konceptualnie synestezyjne prace, które wykorzystują jednocześnie wizualne, dźwiękowe, lub jeszcze inne artefakty glitchu i szumu. Stosuj je jako coś, co odkrywa technologię i jej tajniki, a także jako bodźce dla publiczności do bardziej wytężonego słuchania i oglądania prac.

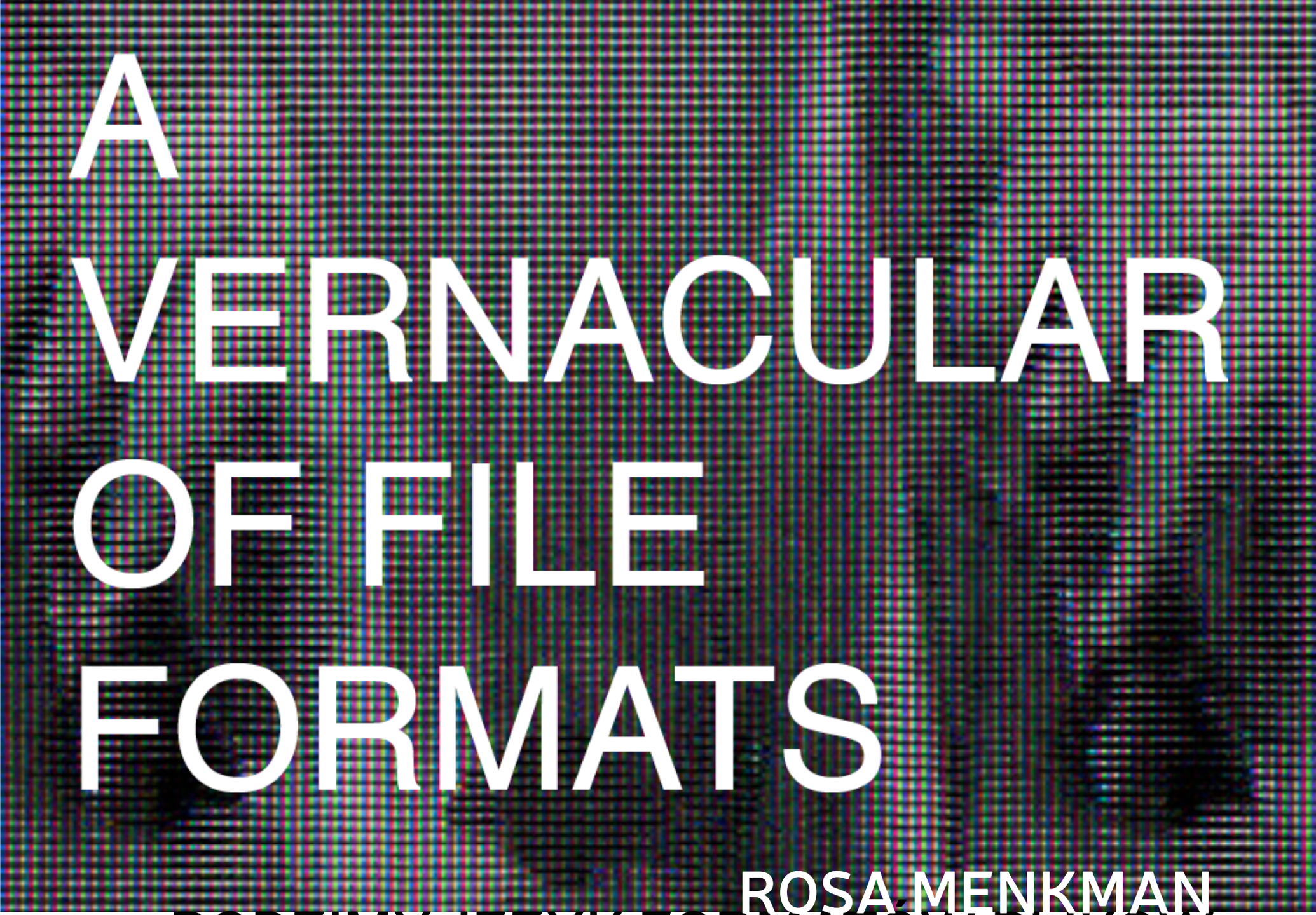
7. Entuzjastycznie korzystaj z krytycznej, transmedialnej estetyki artefaktów glitchu.

Wykorzystuj glitch, by przenieść każde medium w stan krytycznego przerostu, aby (konsekwentnie) krytykować jego wewnętrzną strukturę.

8. Stosuj glitchomowę (w opozycji do nowomowy) i szukaj tego, co kryje się przed dostępną dziś wiedzą. Teoria glitchu to coś, w czym jesteś bezkarny!

Nie da się zrozumieć przepływu bez istniejących w nim przerw, tak samo jak funkcji bez jej usterek. Dlatego właśnie badania nad glitchem, szumami i zakłóceniami są niezbędne.

Tłumaczenie: Bogumiła Piotrowska, Piotr Puldzian Płucienniczak, Aleksandra Pieńkosz



ROSA MENKMAN

RODZIMY JĘZYK FORMATÓW PLIKÓW

WPROWADZENIE DO DATABENDINGU OBRAZÓW OPARTEGO NA KOMPRESJI

Amsterdam 2010

Tłumaczenie: Piotr Puldzian Płucienniczak, Aleksandra Pieńkosz, Tomasz Sulej

Sztuka szumu > sztuka filtrów > kiedy „cool" staje się „hot" >>>>>>>

Glitche są modne; dowody na to można łatwo znaleźć na MTV, Flickrze, w klubach i księgarniach. Kiedy album ***Glitch: Designing Imperfection*** (2009) wprowadził estetykę glitchu do świata sączących latte projektantów, a Kanye West użył glitchów, by śpiewać o niedoskonałej miłości, brzydcy i nieśmiali dziwacy już świętowali pod sztandarem ***Glitched: Nerdcore for life***[1].

18 ***Nerdcore for life*** to film z 2008 r. o holenderskim nurcie „nerdowskiego rapu". Zyskawszy sporą popularność, film zapoczątkował serię wydarzeń z występami nerdów raperów – pierwszy event nosił nazwę właśnie ***Glitched: Nerdcore for life.*** (przyp.red.)

Glitch awansował z „cool" do „hot". Jest jak barwne opakowanie gumy do żucia, które niczego nie wymaga, nie oferuje nowych bodźców. W papierku znajduję gumę, którą żuję z nadzieją na jakieś ciekawe nowe smaki, ale nic takiego nie znajduję, przeciwnie, smaku jest coraz mniej, a guma robi się twarda i nieapetyczna. Estetyka glitchu w projektowaniu wpisuje się w stereotyp rzeczy przeciętnej i niedoskonałej, filtru albo towaru, które odnoszą się do zdania „medium jest przekazem".

Na szczęście (albo po prostu?), hasło „żadnej treści – tylko niedoskonałość" glitchów typu „hot" dopełniają glitche typu „cool". W ***The Laws of Cool*** (2004) Alan Liu pyta: „co jest cool?" Twierdzi, że „cool" jest wiedzieć, co jest akurat „cool"... i nie mówić o tym. Ci, którzy pytają, co jest fajne, są z definicji niefajni.

I choć jest to niezgodne z powyższym przykazaniem, spróbuję coś powiedzieć o glitchach, które są „cool". Są to takie glitche, których wartości nie stanowi jedynie sam produkt końcowy, ale (w równym stopniu) mówią o procesie tworzenia, osobistych poszukiwaniach bądź elementach narracyjnych (które często krytycznie problematyzują medium).

To, co jest „cool", nie pozostaje takim długo. Podobnie „cool glitch art" jako gatunek ciągle zmienia swoją definicję – opiera się on po pierwsze na budowie, sposobie funkcjonowania oraz zawartości samego urządzenia (medium), oraz, po drugie, na pracy

pisarza/artysty, a także interpretacji czytelnika/użytkownika (znaczenie). Oznacza to, że nie ma jednej definicji „cool" glitch artu.

Aby uczynić „hot" to, co kiedyś było „cool" i odwrotnie, oraz żeby rozwinąć nieco tematy podjęte w ***Designing Imperfection***, przygotowałam niniejszy ***Rodzimy język formatów plików***. Pokazuję w nim sposoby na takie wykorzystywanie i dekonstruowanie sposobów organizacji danych w plikach, aby móc tworzyć nowe, brutalistyczne obrazy.

Nie mogę doczekać się bluz z napisem *Glitchs not dead* w H&M. A skoro *fani są gorsi od ignorantów*, sama bym taką nosiła, żeby zaliczyć siebie do tych gorszych. Hoera![2]

19 Hurra! w jęz. niderlandzkim. (przyp. red.)



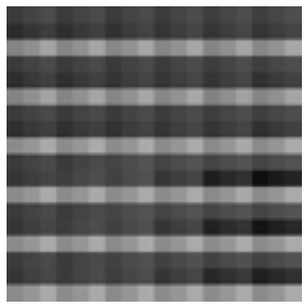


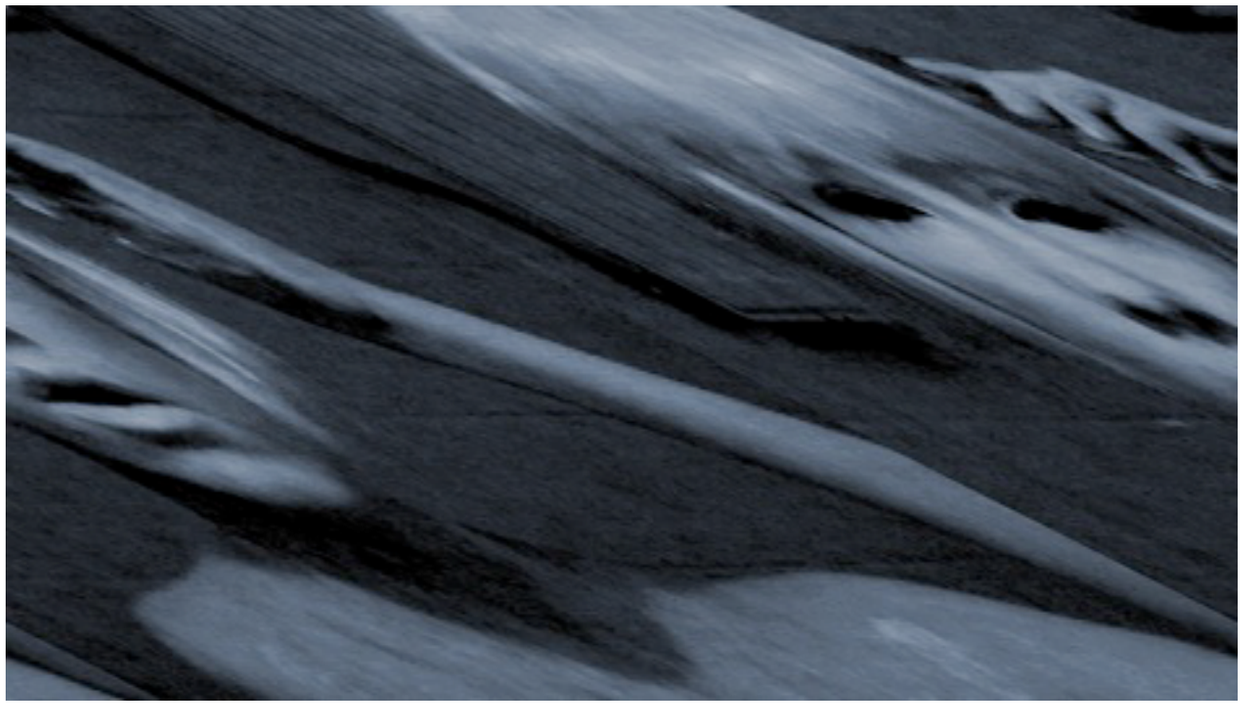
NIESKOMPRESOWANY RAW

← *Format Photoshop .RAW, trzy kanały, rozdzielczość 2020 × 1138. (zawiera tzw. scan lines – pozostałości z oryginalnej wersji video).*

Obrazy RAW zawierają minimalnie przetworzone dane (piksele) pobrane z sensorów aparatu cyfrowego, zwykłego skanera albo skanera taśmy filmowej. Nagłówek pliku zawiera zwykle informacje na temat kolejności bajtów, informacje o aparacie/skanerze oraz inne metadane obrazu, takie jak ustawienia ekspozycji, model aparatu i obiektywu, data (opcjonalnie także miejsce) utworzenia obrazu, format, wielkość, liczba kolorów, a także inne informacje niezbędne do wyświetlenia obrazu. Obraz RAW można zapisać bez nagłówka (opcja header = 0). Kiedy zapiszemy RAW bez przeplotu i bez nagłówka, komputer nie będzie znał wymiarów i innych informacji o pliku, które są mu potrzebne, by go poprawnie zinterpretować i otworzyć.

← *Format Photoshop .RAW (h=0). Otworzyłam trójkanałowy* [posiadający osobne kanały dla czerwieni, niebieskiego i zielonego w trybie RGB – przyp. red.] *obraz z przeplotem* [interleaved] *jako jednokanałowy z przeplotem. (tego typu databending jest odwracalny).*





Kiedy otwierasz taki obraz, program (np. Photoshop) poprosi cię o uzupełnienie brakujących danych. To szansa na odwracalne manipulacje. W tym momencie możesz ustalić wymiary obrazu, liczbę kanałów barwnych oraz czy obraz ma być wyświetlany z przeplotem czy bez. Wprowadzenie danych innych niż poprawne wywoła zniekształcenia.

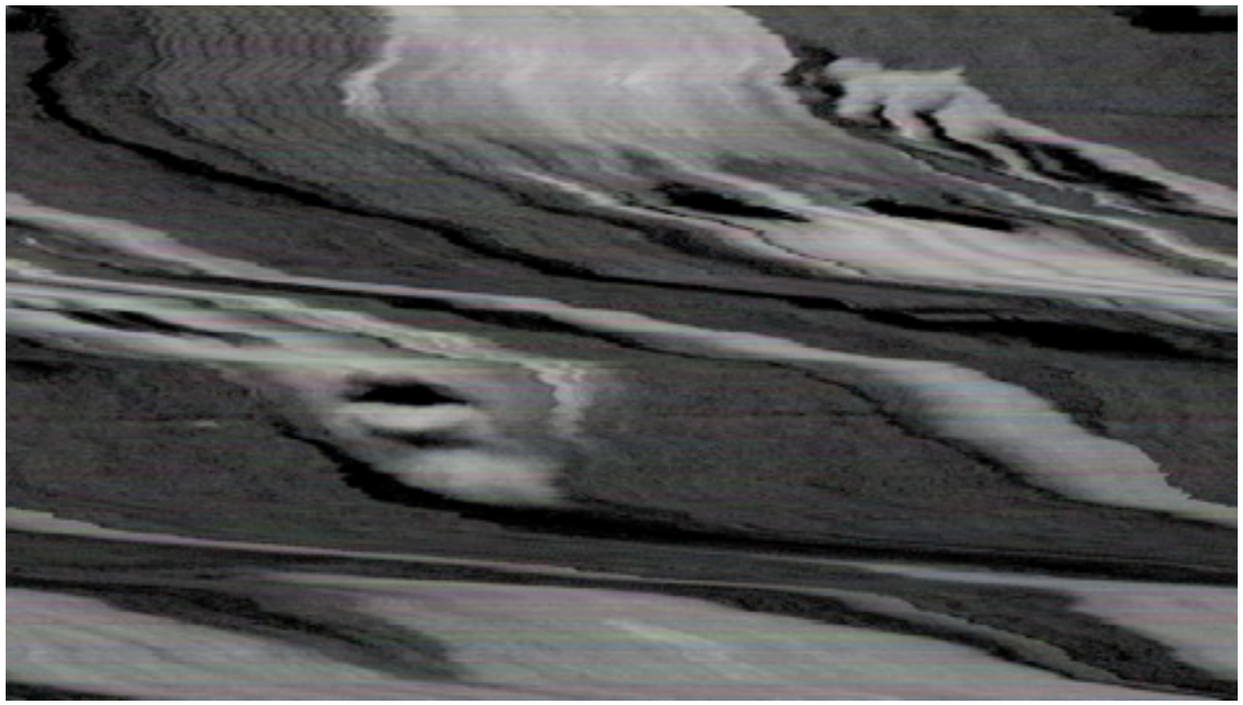
← *Format Photoshop .RAW (h=0), z przeplotem. Otworzyłam trójkanałowy obraz z przeplotem jako właśnie taki, ale wprowadziłam odrobinę mniejszą niż właściwa szerokość (proces odwracalny).*

W przypadku pliku RAW przeplatanie bądź jego brak odnosi się do porządku, w jakim ustawione są wartości RGB każdego z pikseli. W pliku z przeplotem dane tworzą sekwencję RGBRGBRGB.



← *Format Photoshop .RAW (h=0). Otworzyłam trójkanałowy obraz z przeplotem jako trójkanałowy, bez przeplotu i 8-bitowy (proces odwracalny).*





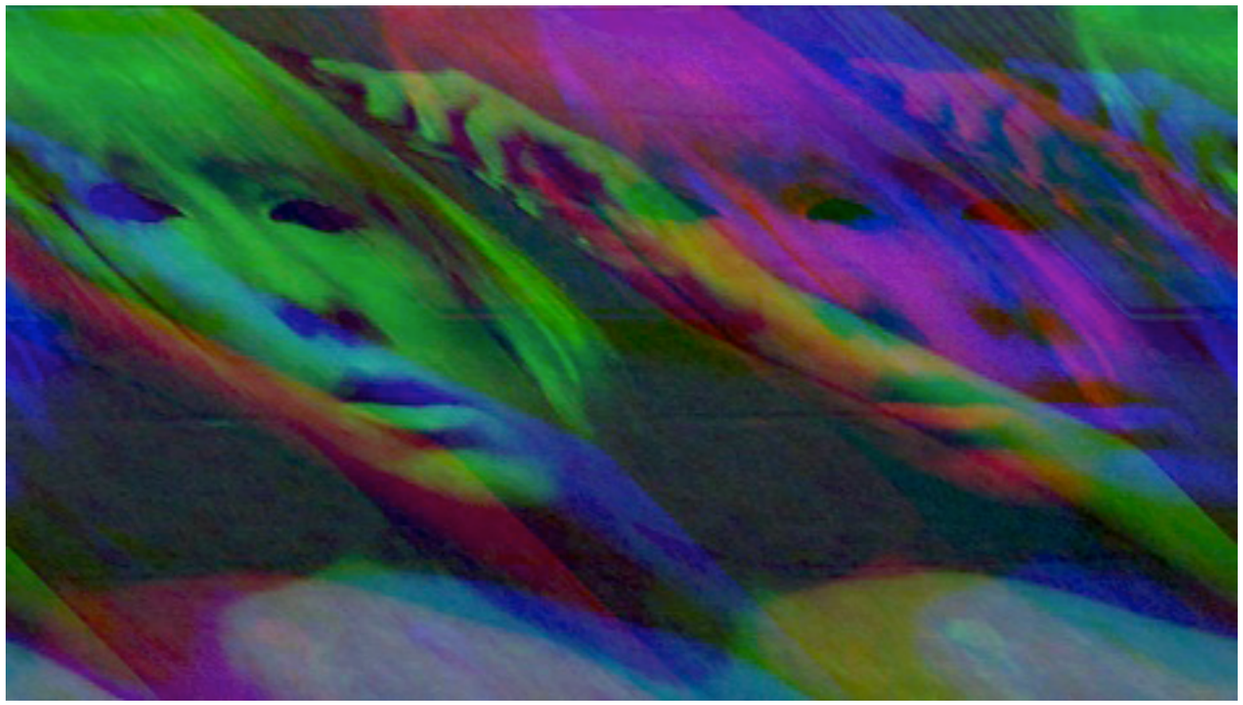
← Format Photoshop .RAW (h=0). Otworzyłam trójkanałowy obraz z przeplotem w Wordzie (konwertując go na tekst) i zapisałam. Dane obrazu zostały przekonwertowane na system zapisu danych właściwy dla plików Microsoft Word – niektóre wartości zmieniły się, inne zostały usunięte bądź dodane. Na obrazie pojawiły się odbarwienia i przesunięcia (to jest nieodwracalny databending). Zob. tzw. efekt Wordpada (Wordpad effect) autorstwa stAllio!





← Format Photoshop .RAW (h=0). Otworzyłam trójkanałowy obraz bez przeplotu, wpisując mniejszą niż powinna być wartość dla wysokości (proces odwracalny).

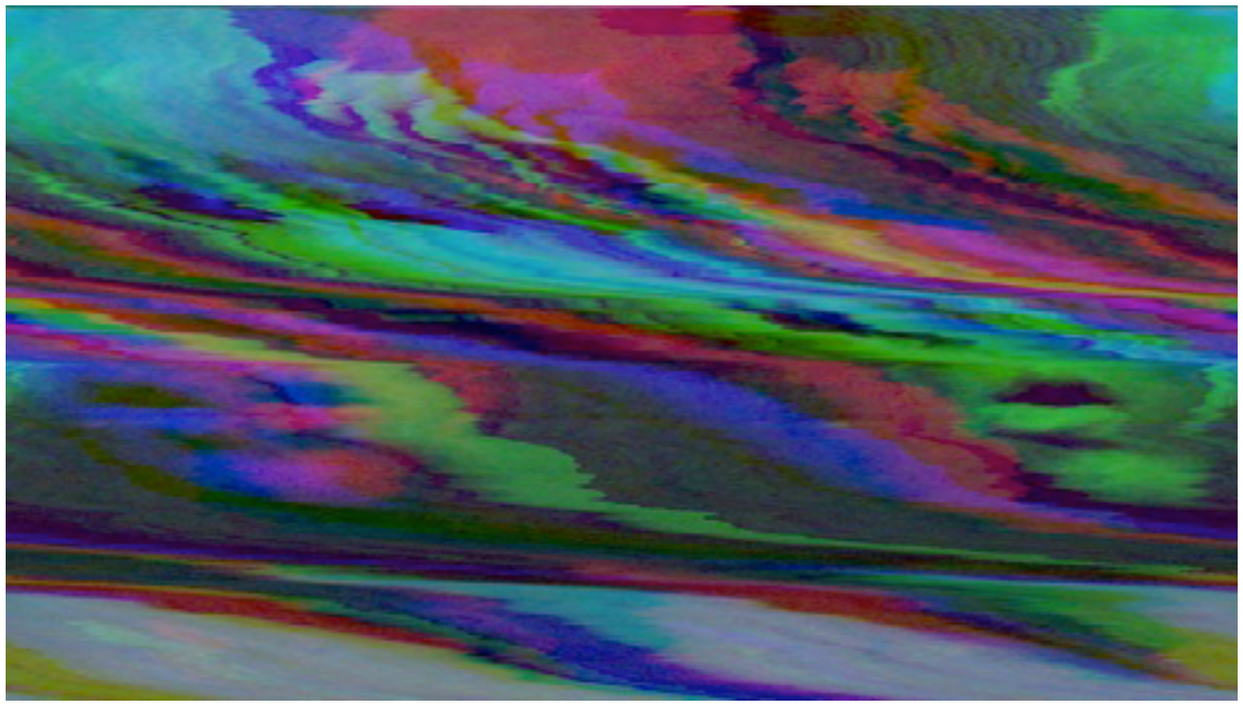
W pliku bez przeplotu wartości [kolorów pikseli – przyp. red.] RGB nie są zapisywane kolejno po sobie w sekwencji, ale w osobnych warstwach.



← Format Photoshop .RAW (h=0). Otworzyłam trójkanałowy obraz bez przeplotu, ale podałam szerokość mniejszą o jeden piksel (proces odwracalny).



← Format Photoshop .RAW (h=0). Otworzyłam trójkanałowy obraz bez przeplotu, ale podałam znacznie mniejszą szerokość (proces odwracalny).



← Format Photoshop .RAW (h=0). Otworzyłam trójkanałowy obraz bez przeplotu w Wordzie (konwertując go na tekst) i zapisałam. Dane obrazu zostały skonwertowane na Wordowski system zapisu danych, niektóre wartości zmieniły się, inne zostały usunięte bądź dodane. Na obrazie pojawiły się odbarwienia i przesunięcia. Zob. tzw. efekt Wordpada opisany przez stAllio! (proces nieodwracalny).

BMP



← Bitmapa (.bmp) zdeformowana przez kilkukrotne kopiowanie i wklejanie fragmentu danych obrazu.

Pliki BMP nie są skompresowane. Bity informacji opisujące piksele ułożone są po sobie kolejno w liniach, „do góry nogami” zgodnie z układem linii obrazu: poczynając od prawego dolnego rogu i rząd po rzędzie od dołu do góry.





← *Niskiej jakości bitmapa BMP. Przypadkowe podmiany fragmentów danych doprowadziły do zmiany wartości kolorów zindeksowanych w palecie obrazu.*

To właśnie dlatego, kiedy kopiujesz i wklejasz jakąś część obrazka, deformacje (przesunięcia i zmiany kolorów) zdarzają się w górnej części.

W plikach BMP informacja o kolorach zawarta jest tuż za nagłówkiem pliku jako zbiór bajtów (w postaci tabeli lub palety), określających wszystkie kolory możliwe do wykorzystania w obrazie, w którym kolor jest indeksowany. Każdy jego piksel jest opisany przez pewną liczbę bitów (od 1 do 32, zależnie od głębi koloru), które wskazują na pojedynczy kolor z palety.



Pliki BMP używają modelu RGB z przeplotem. Kolor piksela zależy w nim od intensywności (od 0 do 255) trzech podstawowych kanałów: czerwonego, zielonego i niebieskiego (*Red*, *Green* i *Blue*). Kiedy kopiujesz i wklejasz fragmenty zawartości pliku, dane kanału B mogą, dla przykładu, nagle zmienić się w R, co prowadzi do przebarwień.

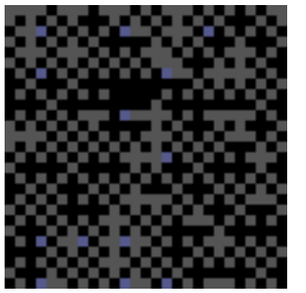
← *Bitmapa (.bmp) i efekt Wordpada. W odróżnieniu od RAW fale obrazu przesuwają się teraz na prawo. Wynika to ze sposobu zapisu danych w rasteryzowanych bitmapach: od prawej do lewej, od dołu do góry (proces nieodwracalny).* [Tu autorka jest w błędzie – w rzeczywistości kierunek przesunięcia jest zawsze taki sam, jednak efekt końcowy zależy od ilości dopisanych do pliku danych (obraz może się „zawinąć") – przyp. red.]



BEZSTRATNY GIF

← *Obraz GIF, 8 kolorów, dithering (rozpraszanie).*

GIF (*Graphics Interchange Format*) to format zapisu grafiki rastrowej, który używa 8 bitów na piksel. Oznacza to, że jeden obraz nie może używać więcej niż 256 różnych kolorów. Dopuszcza za to animowanie.





BEZSTRATNY GIF

Dithering (rozpraszanie) to intencjonalne wprowadzanie szumu do obrazka, by zmniejszyć błąd kwantyzacji, czyli różnice między oryginalną wartością analogową a skwantyzowaną cyfrową. Błąd kwantyzacji powstaje w wyniku kompresji, usuwania zbędnych informacji. Dithering pozwala uniknąć tworzenia się powtarzalnych deseni na obrazku, na przykład jednolitych pasm związanych ze zmniejszającą się jasnością czy nasyceniem (tzw. *banding*). Wykorzystując działanie ludzkiego oka, dithering tworzy iluzję większej liczby kolorów niż faktycznie wyświetlana.

← *Obraz GIF, bez przeplotu, 8 kolorów, rozpraszanie (proces nieodwracalny).*



← *Animacja GIF, z przeplotem, 8 kolorów, rozpraszanie (proces nieodwracalny).*

Format GIF używa jednowymiarowego i czteroetapowego przeplatania. Oznacza to, że jedna warstwa obrazka, na którą składa się co drugi rząd pikseli, wyświetlana jest nad drugą warstwą. Obraz obok pokazuje stopniowe rozsuwanie się warstw, w wyniku czego powstaje „obraz widmo".

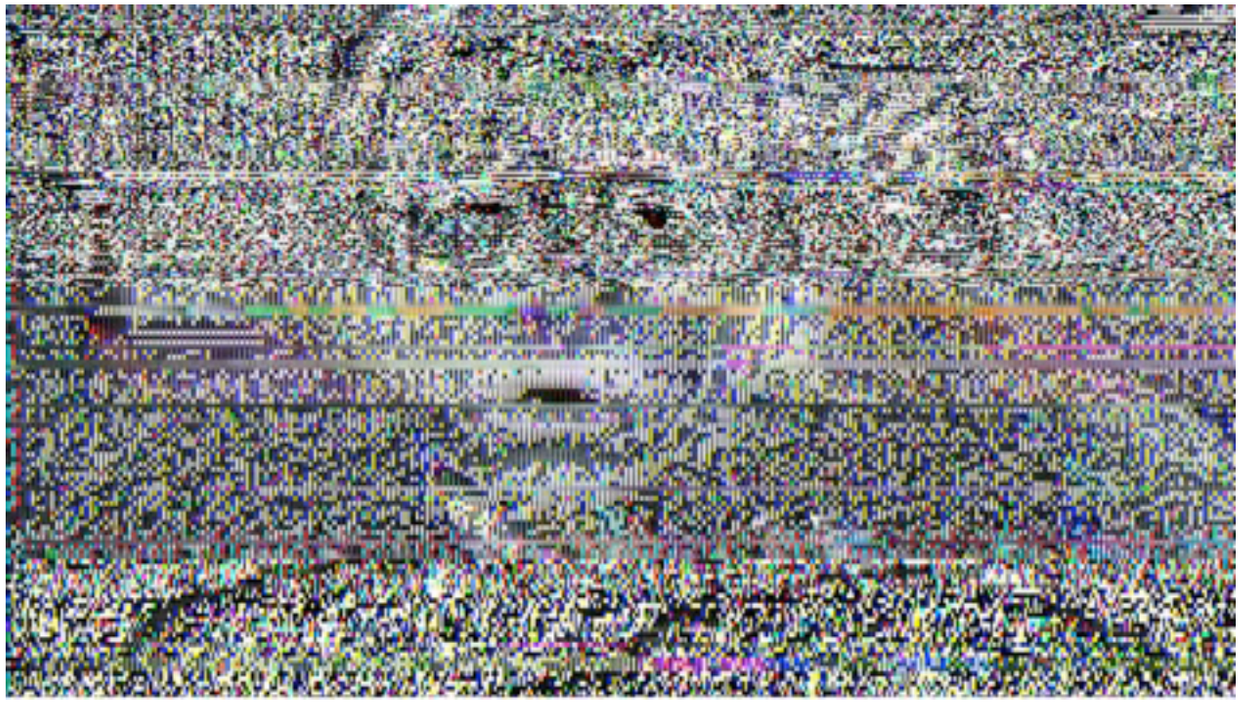
PNG



← *Portable Network Graphics (PNG) zapisany z przeplotem. Kompresja wstępna: filtrowanie (predykcja). Pierwsza i druga z siedmiu faz rekonstrukcji obrazu. (proces nieodwracalny).*

Podobnie jak GIF, PNG to skompresowany, bezstratny format grafiki rastrowej, co oznacza, że obraz jest zapisany za pomocą dwuwymiarowej tablicy kolorowych pikseli.





PNG to bitmapowy format obrazu, który używa bezstratnej kompresji danych. Wykorzystuje dwuwymiarowy mechanizm przeplatania o siedmiu etapach – algorytm Adam7.
To znacznie bardziej złożona metoda kodowania niż jednowymiarowy i czteroetapowy przeplot w pliku GIF. Metoda ta pozwala na wcześniejsze wyświetlenie obrazu o niższej rozdzielczości podczas ładowania pliku. Na obrazie numer 1 widoczny jest pierwszy z siedmiu etapów przeplotu. W tym stadium część obrazu jest zrenderowana niemal bez żadnych zmian, lecz im dalej postępuje ładowanie obrazu, tym więcej można zaobserwować uszkodzonych danych.

← *PNG z przeplotem, etap 3/4 (proces nieodwracalny).*



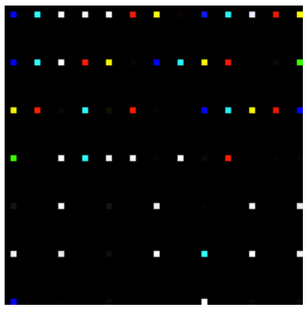
← *PNG z przeplotem, etap 5/6 (proces nieodwracalny).*

PNG



← *PNG z przeplotem, zrenderowany plik (proces nieodwracalny).*

Siedmioetapowe usuwanie przeplotu uszkodzonego pliku czasami kończy się przedwcześnie (nawet na pierwszym etapie).

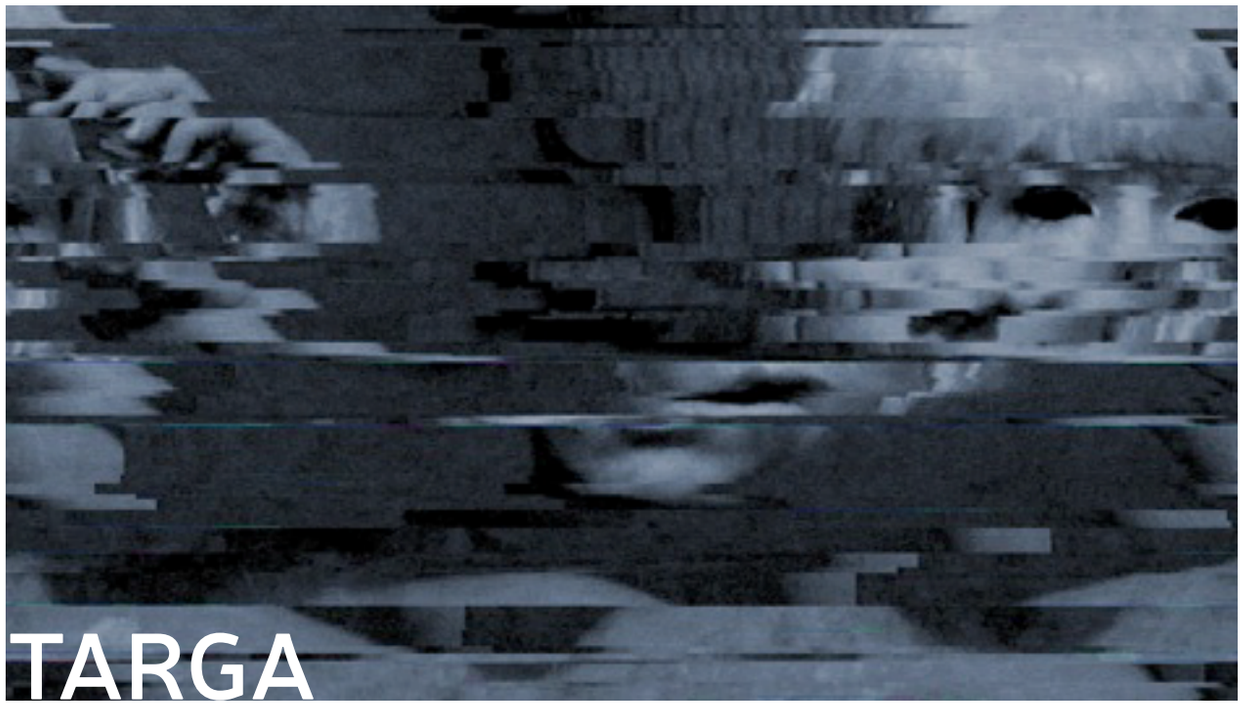




← *PNG z przeplotem, zrenderowany plik (proces nieodwracalny).*



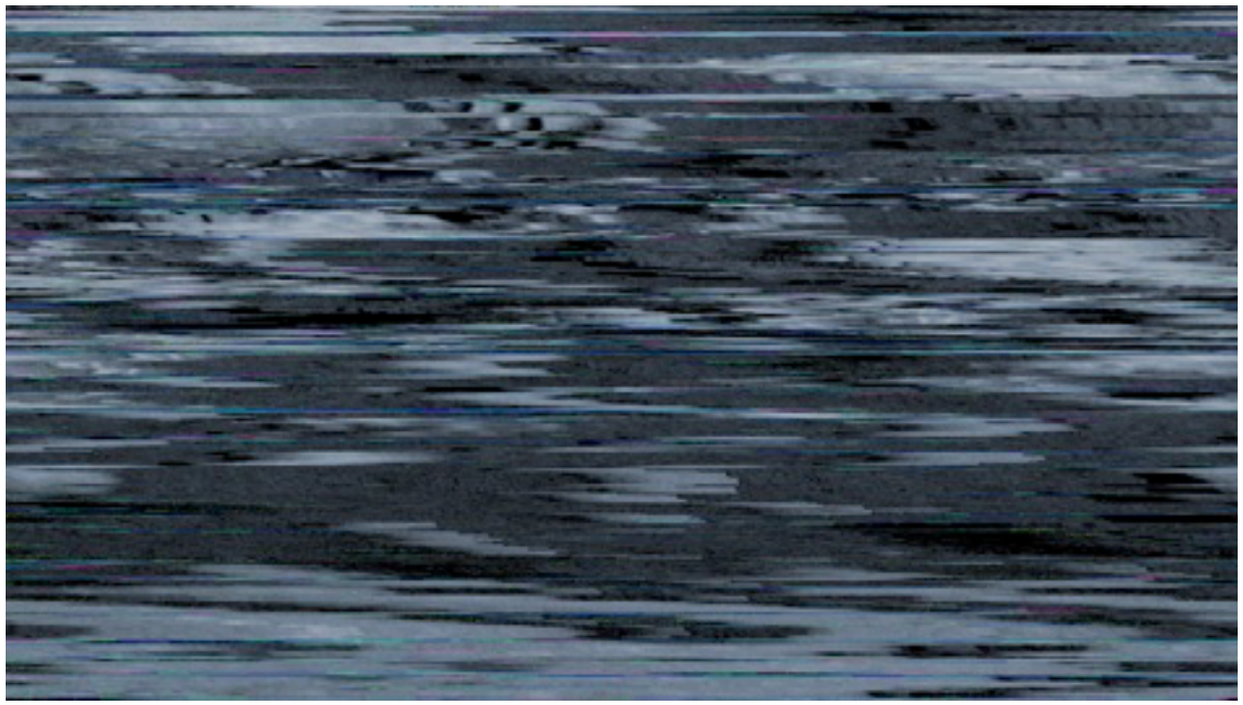
← *PNG bez przeplotu, zrenderowany plik (proces nieodwracalny).*



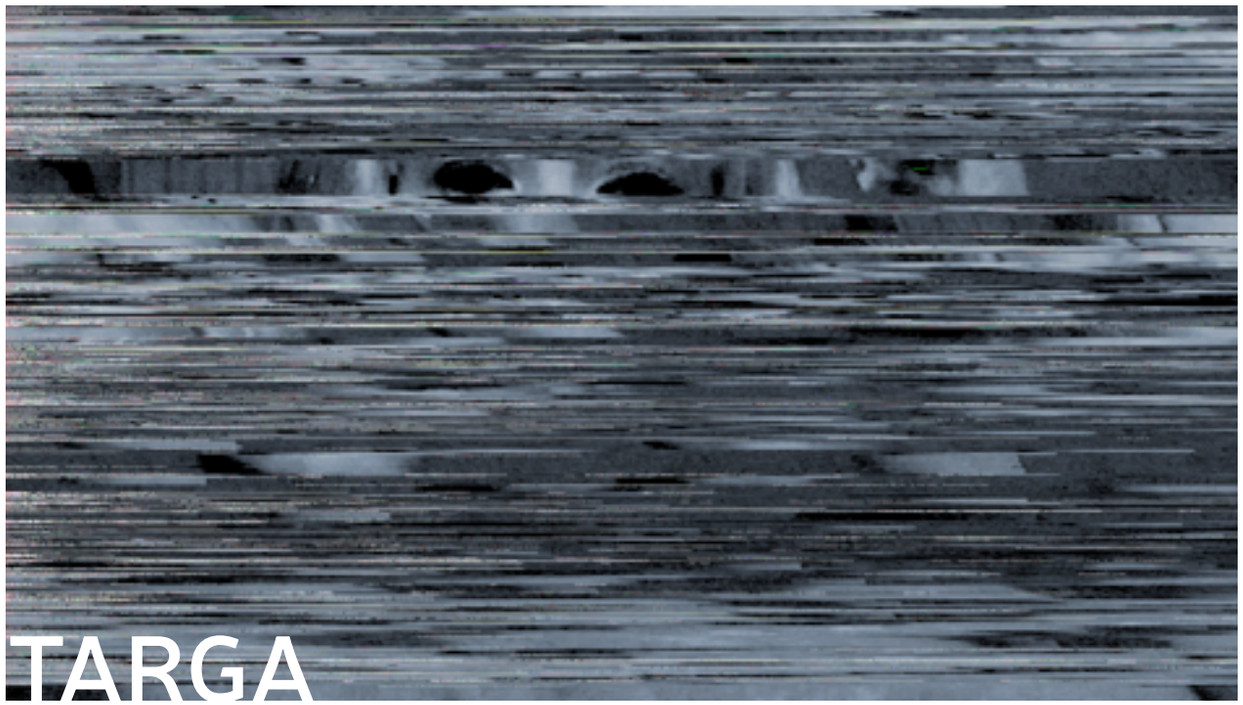
TARGA

← *Obraz TGA, 16 bitów, bezstratna kompresja RLE (proces nieodwracalny).*

Truevision TGA (*Truevision Graphics Adapter*) albo TARGA (*Truevision Advanced Graphics Adapter*) to tak naprawdę kilka różnych formatów plików, z których tylko część jest szerzej używana. Dokonałam databendingu skompresowanego obrazu TARGA przez podmianę niewielkich porcji danych za pomocą funkcji znajdź/zamień, trochę danych zostało także dopisane. Pojawiły się przesunięcia fragmentów obrazka i zmiany kolorów. Zrozumienie mechanizmów, które stoją za tymi zmianami, przerasta, niestety, ramy niniejszej pracy, więc nie zamierzam próbować tego zrozumieć i opisać w tym miejscu.

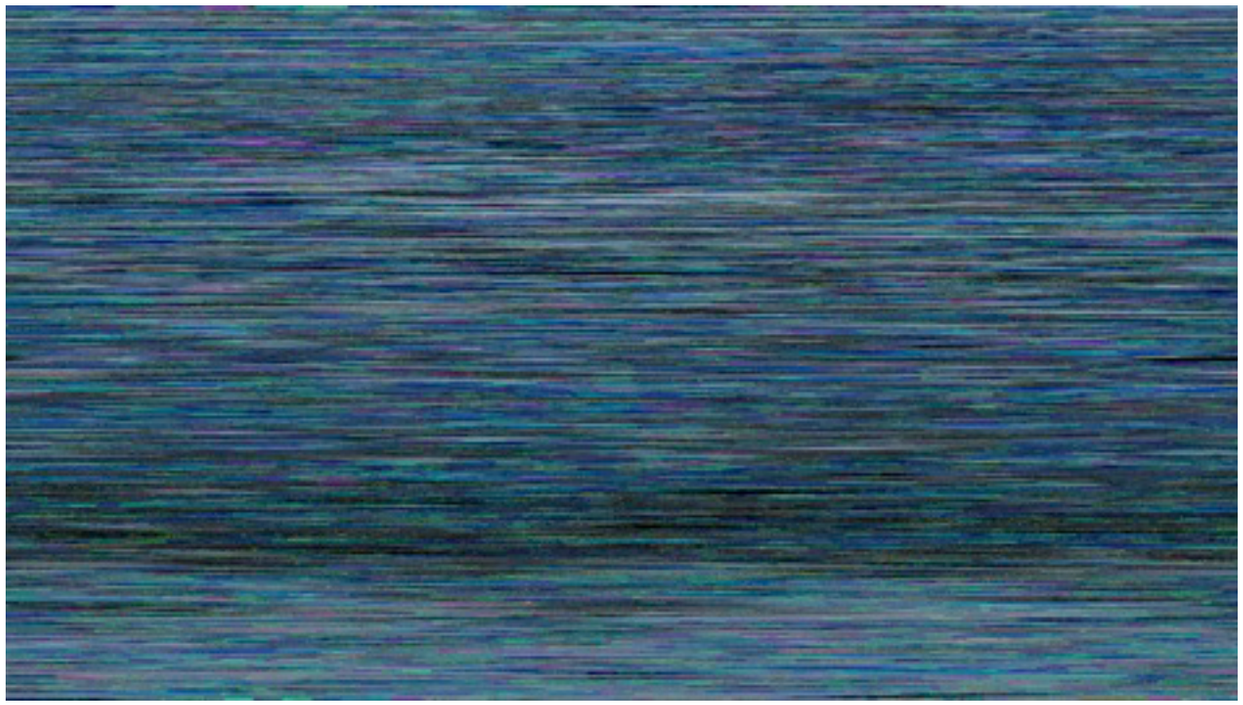


← Obraz TGA, 24 bity, bezstratna kompresja RLE (proces nieodwracalny).



← Obraz TGA, 32 bity, bezstratna kompresja RLE (proces nieodwracalny).





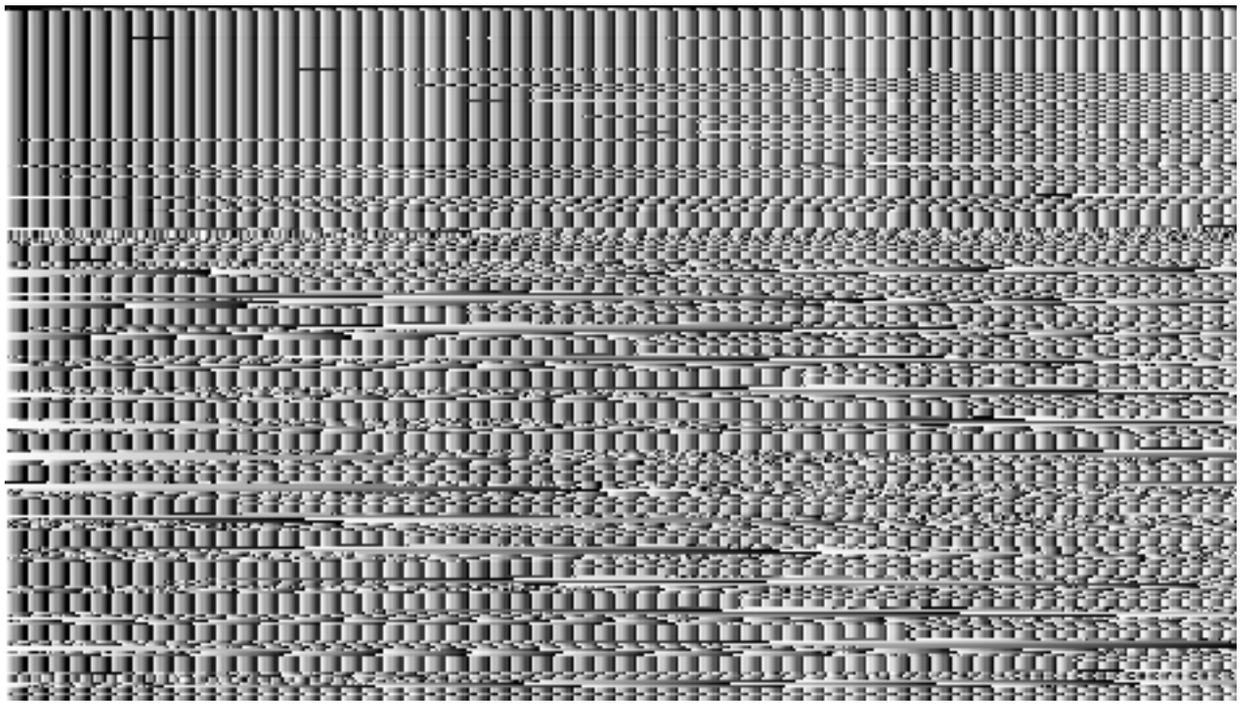
← *Obraz TGA, 32 bity, bezstratna kompresja RLE (proces nieodwracalny).*

TIFF

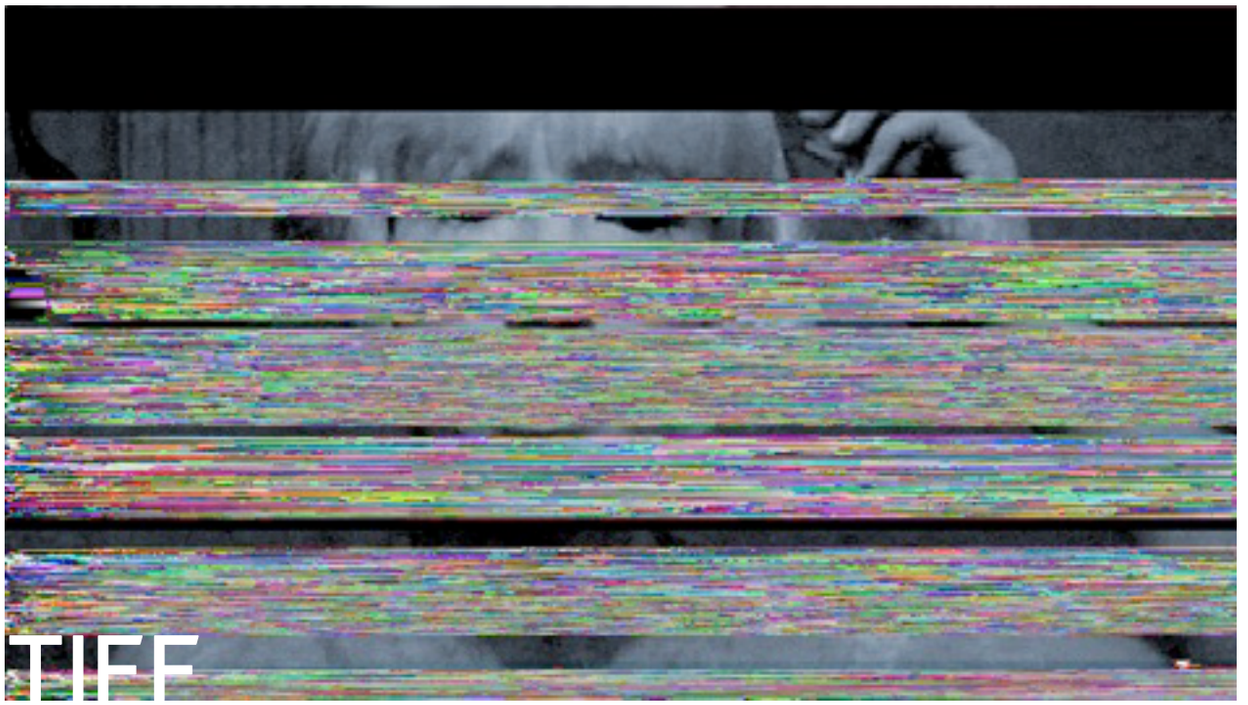


← *Obraz TIFF z białą warstwą tła (proces nieodwracalny).*

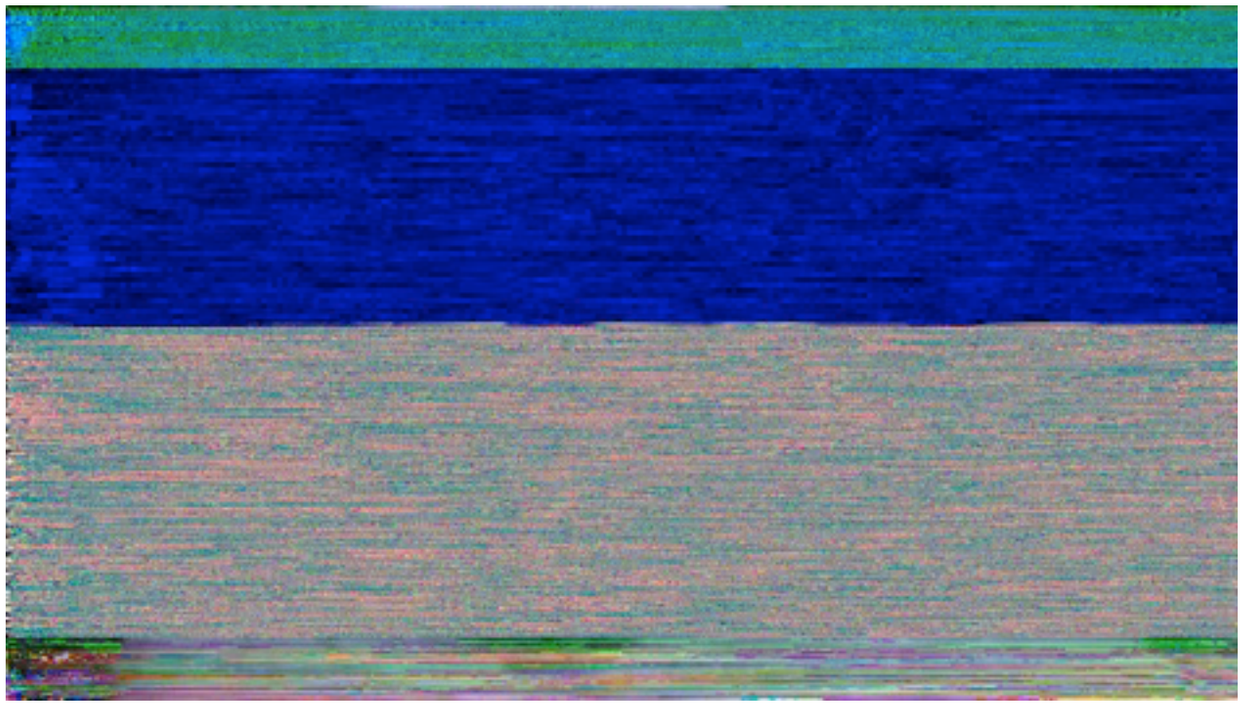
Format TIFF (*Tagged Image File Format*) posługuje się, podobnie jak w przypadku plików TARGA, bardzo skomplikowaną techniką kompresji. Miałam dużo bardzo różnych doświadczeń z tym formatem, ale trudno mi zrozumieć, jak powstają zniekształcenia. To dla mnie prawdziwe glitche.



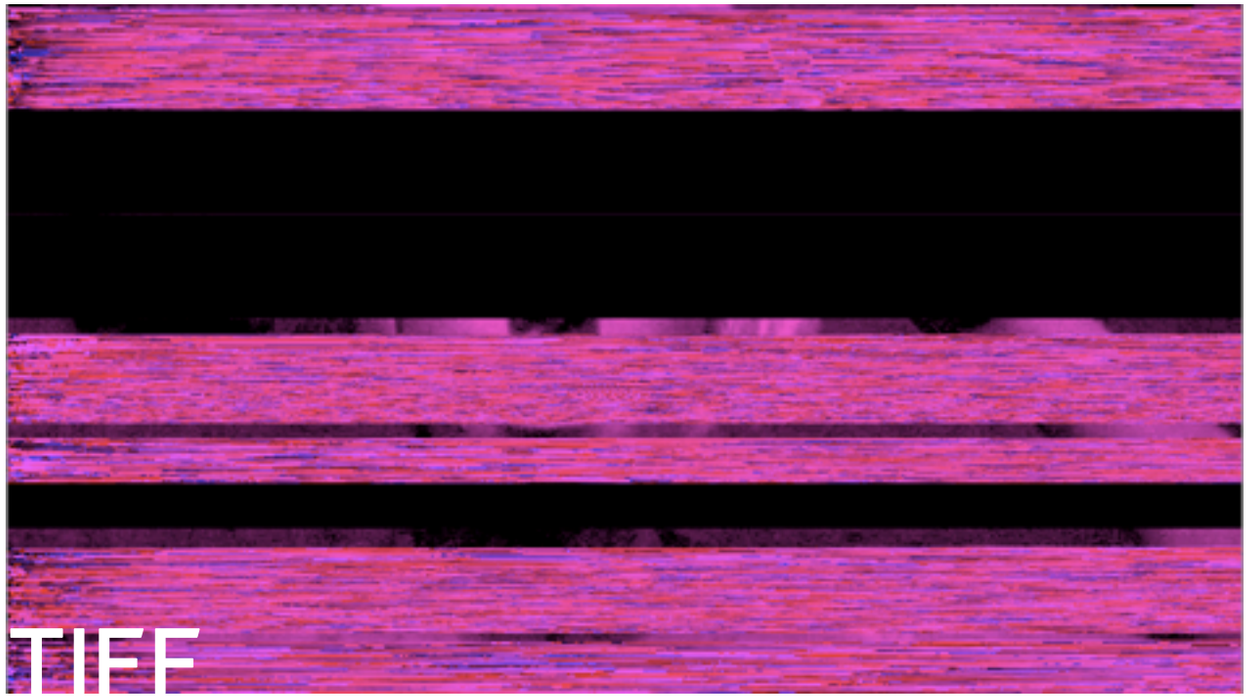
← *Obraz TIFF z białą warstwą tła (proces nieodwracalny).*



← *Obraz TIFF, z przeplotem, zapis z opcją piramidy obrazów (proces nieodwracalny).*



← *Obraz TIFF, z przeplotem, zapis z opcją piramidy obrazów (proces nieodwracalny).*



← *Obraz TIFF, z przeplotem, zapis z opcją piramidy obrazów (proces nieodwracalny).*



PSD

← *Dokument PSD (proces nieodwracalny).*

Przesunięcie kanału koloru.



← *Dokument PSD, (proces nieodwracalny).*



← *Dokument PSD, (proces nieodwracalny).*

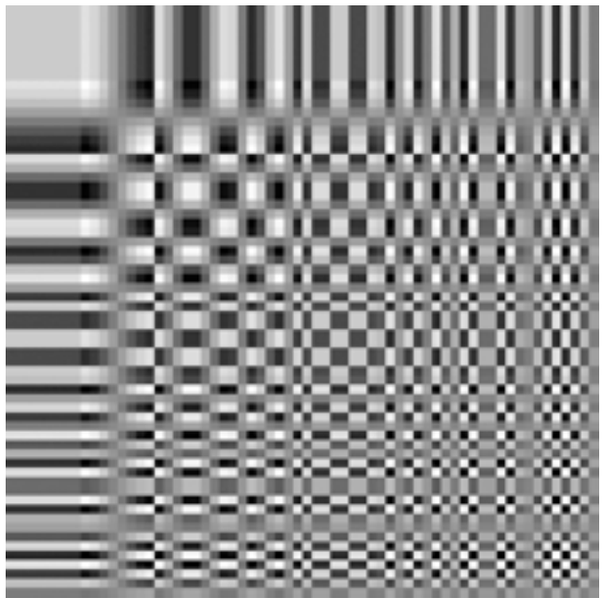


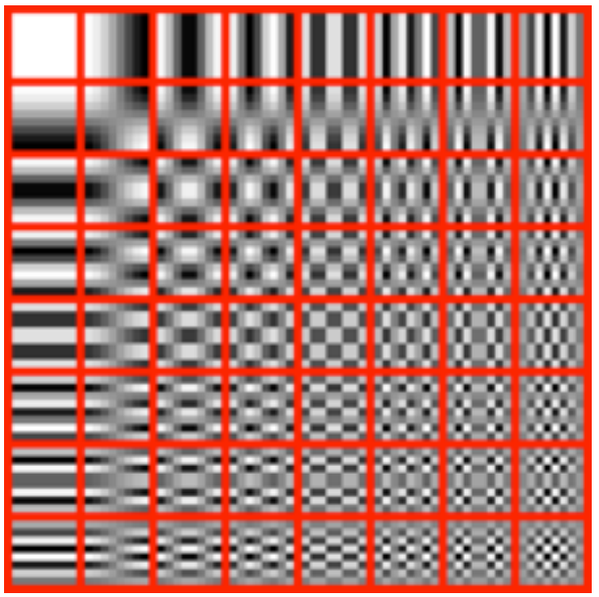
STRATNY JPG

← *Obraz JPG o wielokrotnie obniżonej jakości. Widać duże bloki i błąd kwantyzacji (proces nieodwracalny).*

Na kompresję JPG składa się sześć kroków:
1. transformacja przestrzeni barw;
2. decymacja;
3. podział na bloki;
4. dyskretna transformacja kosinusowa;
5. kwantyzacja;
6. kodowanie binarne (kompresja bezstratna).

1. Obraz konwertowany jest z przestrzeni barw RGB na YCbCr. Składa się ona z trzech składowych: Y (jasność), Cb oraz Cr (wartości chrominancji lub koloru), które zawierają dane o barwie i nasyceniu.





2. Ludzkie oko nie dostrzega małych różnic w kolorach (Cb i Cr), zatem ilość próbek może zostać obniżona bez zauważalnego obniżenia jakości obrazu.
3. Obraz jest następnie dzielony na kwadratowe bloki, które kodowane będą osobno.

← *Podstawowe bloki 8 × 8 dyskretnej transformacji kosinusowej.*

4. Następnie DCT (*discrete cosine transform*) przekształca bloki 8×8 w kombinację 64 dwuwymiarowych funkcji bazowych albo wzorów (deseni, wyróżnionych na czerwono).
5. Kwantyzacja: podczas tego kroku największe różnice w jasności-częstości (*brightness-frequency*) stają się wartościami bazowymi (*0-value*), podczas gdy mniejsze różnice są oznaczane konkretnymi wartościami [W rzeczywistości kwantyzacja polega na tym, że pewne przedziały wartości sprowadza się do jednej wartości. Technicznie polega to na podzieleniu wyniku DCT przez pewną liczbę i zapisaniu w postaci binarnej. Nie wiadomo, co dokładnie autorka miała na myśli – przyp. red.].





← *Mapowanie o wysokiej częstotliwości, na podstawie którego tworzone są wartości podstawowe.*

6. Na końcu stosowane jest kodowanie binarne, która jest formą bezstratnej kompresji. Dane po kwantyzacji odczytuje się metodą „zigzag". Pozwala to na przepisanie skwantyzowanej tabeli składowych na sekwencję częstotliwości. Algorytm RLE (*run length encoding*) łączy podobne częstotliwości, po czym algorytm Huffmana zajmuje się resztą. Podmiana nawet niewielkiego fragmentu danych w przypadku tak złożonych algorytmów opisywania wartości pikseli może prowadzić do całkowitej zmiany barw i innych efektów.



← *Obraz JPG o niskiej rozdzielczości zapisany w standardzie baseline (proces nieodwracalny).*



← *Obraz JPG o niskiej rozdzielczości zapisany w standardzie progressive (proces nieodwracalny).*

Wysoki stopień kompresji wpływa wyraźnie na jakość obrazów oraz wielkość [a raczej rodzaj, ponieważ artefakty w jpg mają zawsze taką samą wielkość, 8×8 pikseli – przyp. red.] artefaktów. Kwantyzacja i kompresja blokowa sprawiły, że na użytych tu przykładach wyraźnie widać obrazy widmowe oraz dzwonienie (*ghosting*, *ringing*).



← *Obraz JPG o niskiej rozdzielczości zapisany w standardzie progressive (proces nieodwracalny).*

Dzwonienie jest (zazwyczaj) rezultatem utraty składowych wysokiej częstotliwości, ale można go wykorzystać również do korekcji (wyostrzania) obrazów – artefakt ten podkreśla bowiem krawędzie (w obrazie wideo tego typu artefakty określa się mrowieniem wokół krawędzi – „mosquito noise").

Obraz widmo to artefakt, który pojawia się, gdy część obrazu zostaje podwojona (na przykład przez odbicie się sygnału telewizyjnego od atmosfery ziemskiej).



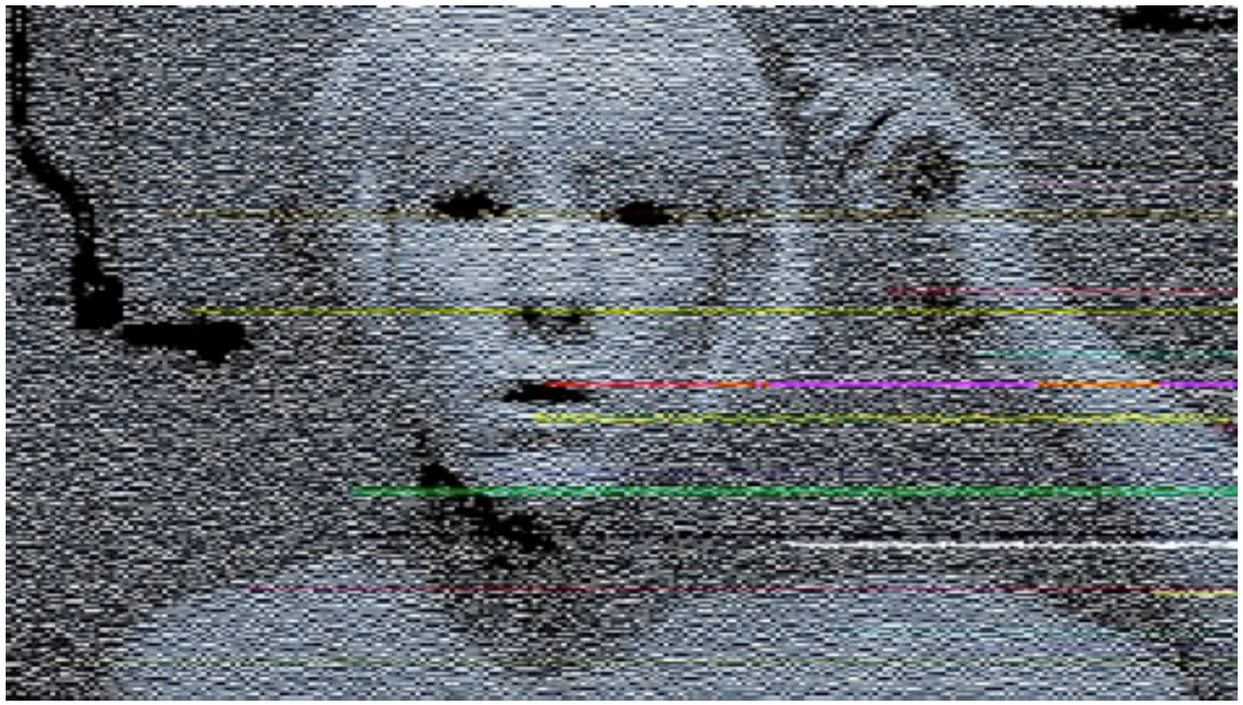
„Schodki” pojawiają się często przy zaokrąglonych krawędziach, są efektem działania dzielenia obrazów JPG na bloki 8×8.

Obraz obok jest przykładem na typowe błędy kompresji JPG związane z wprowadzaniem do pliku przypadkowych danych. Pojawiają się też „ząbki”, efekt niskiej jakości aliasingu.

← *Obraz JPG zapisany w standardzie progressive (proces nieodwracalny).*



← *Obraz JPG zapisany w standardzie progressive (proces nieodwracalny).*



← Obraz JPG o niskiej rozdzielczości zapisany w standardzie baseline (proces nieodwracalny).



← Obraz JPG o niskiej rozdzielczości zapisany w standardzie baseline (proces nieodwracalny).



JPEG 2000

← *Obraz JPEG 2000 w niskiej rozdzielczości (proces nieodwracalny).*

Standard JPEG 2000 (*Joint Photographic Experts Group committee in 2000*) powstał w odpowiedzi na artefakty, jakie generowała kompresja w standardowym JPG, poprawiał skalowalność i łatwość edycji. W tym formacie po etapie transformacji barw obraz dzielony jest na bloki, które transformowane i kodowane są osobno. Bloki mogą mieć różne wielkości, cały obraz może też być jednym takim blokiem.



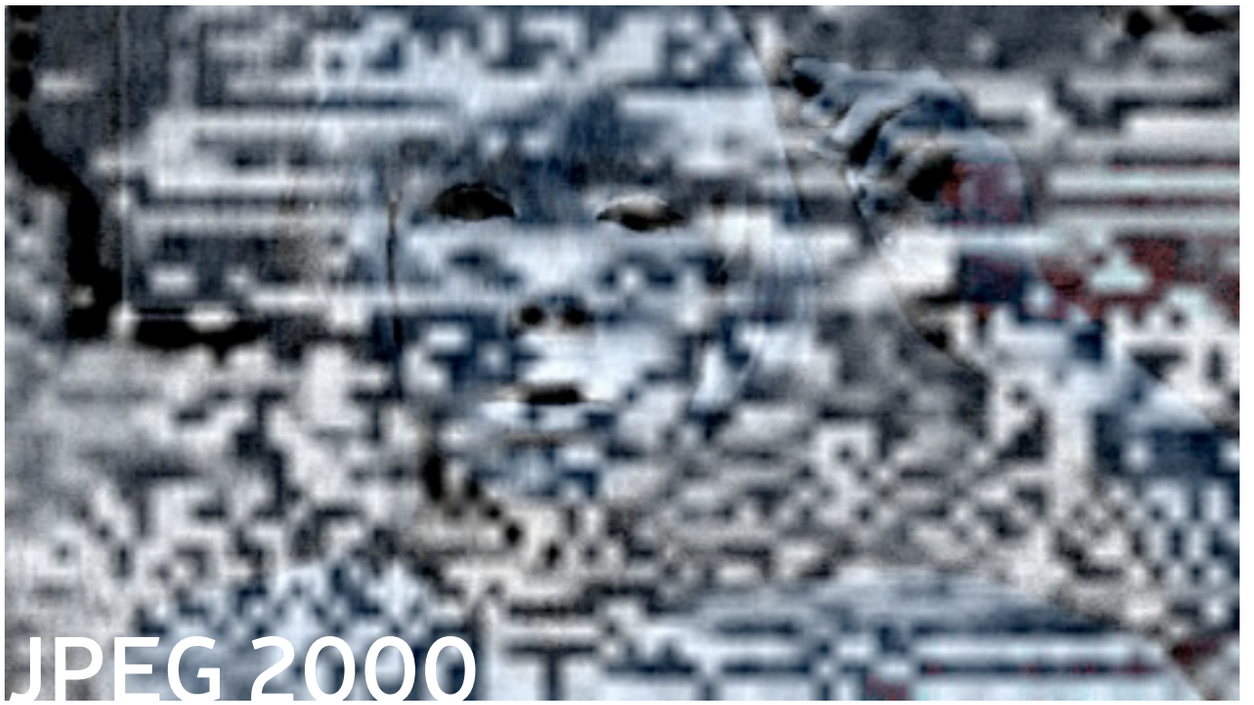
← *Obraz JPEG 2000 (proces nieodwracalny).*

Przedziały częstotliwości (*sub-bands*) są zbiorem współczynników, które reprezentują określone przedziały częstotliwości i odpowiadają odpowiednim fragmentom obrazu. Skwantyzowane przedziały są dzielone na jeszcze mniejsze obszary w przestrzeni funkcji falkowych. Falka (*wavelet*) jest funkcją (falą), której amplituda zaczyna się w wartości zero, rośnie, a potem opada do wartości zero. Jest zazwyczaj wizualizowana jako widoczne oscylacje podobne do wykresu z sejsmografu lub EKG. Obszary są dzielone w bloki kodowe, które reprezentują pojedynczy przedział i mają ten sam rozmiar.



Komponenty kolorów mogą, lecz niekoniecznie muszą być podpróbkowane. Kiedy dyskretna transformata falkowa podzieliła obraz na wysokie i niskie częstotliwości, część odpowiadająca niskim częstotliwościom może być dzielona dalej w ten sam sposób.

← *Obraz JPEG 2000 (proces nieodwracalny).*



← *Obraz JPEG 2000 niskiej jakości (proces nieodwracalny).*



MOV

← *Quicktime movie (.mov), bez kompresji, 256 kolorów, najniższa jakość.*

Niska jakość i kompresja do mniejszej liczby kolorów spowodowała wystąpienie efektu posteryzacji.

Posteryzacja obrazu oznacza konwersję gradientów do postaci obszarów jednolitego koloru, następujących jeden po drugim.

Posteryzacja może być umyślnie zastosowanym efektem lub niezamierzonym artefaktem kwantyzacji kolorów.



← *Quicktime movie (.mov), typ kompresji: animacja, 256 odcieni szarości, najniższa jakość (kodeka).*

Przemieszczone linie skanu i posteryzacja (nie wiem, dlaczego linie skanu się przesunęły).



← *Quicktime movie (.mov), typ kompresji: animacja, 1000 kolorów, najniższa jakość (kodeka).*

Artefakty w postaci załamań lub „fałszywych konturów" powstały na drodze kwantyzacji kolorów za pomocą cyfrowo skompresowanych obrazów.

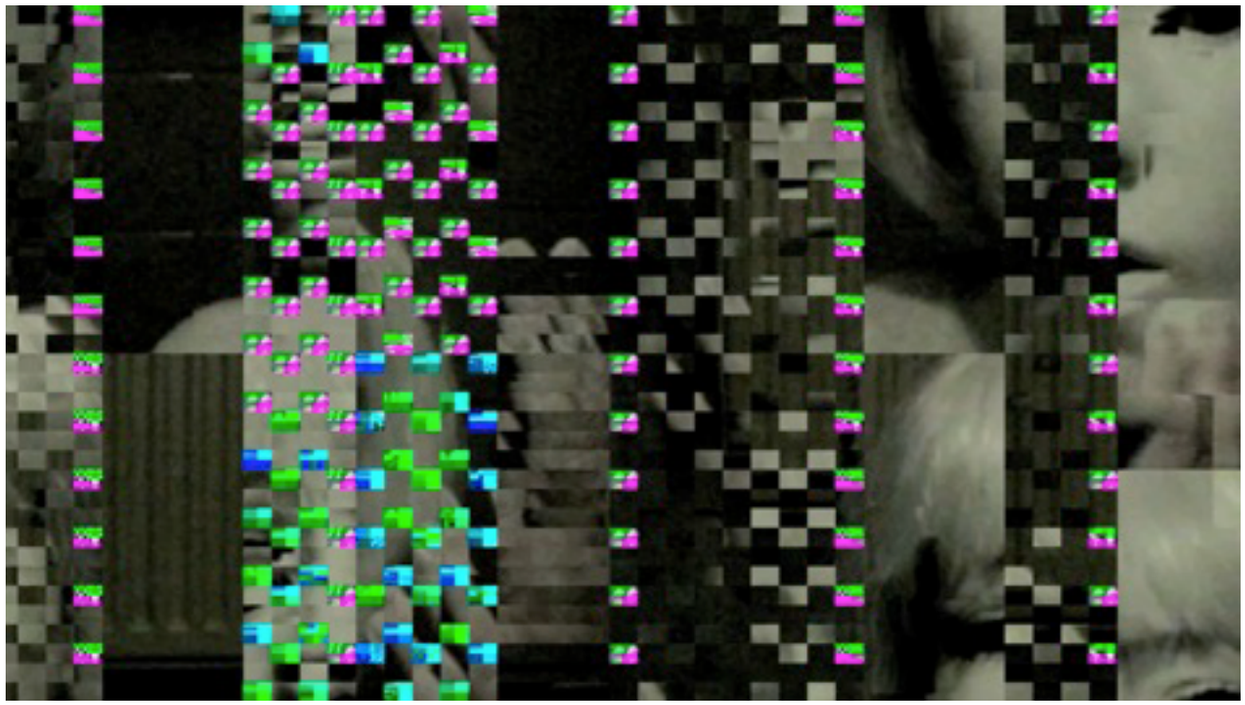
Linie na obrazku mogą także pochodzić z 10-bitowego zakresu danych.

DV



← *Przewijanie taśmy DV (Digital Video). Widoczne tzw. makrobloki (macroblocks).*

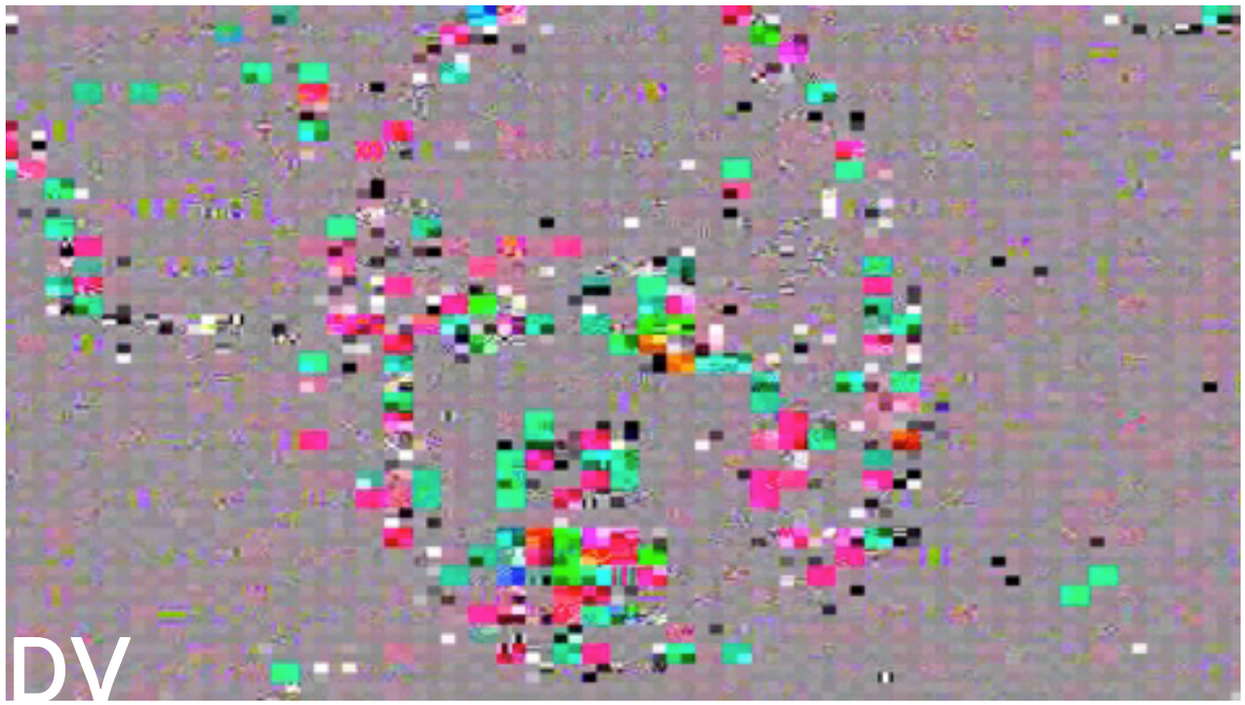
Artefakty na obrazku po lewej uwidoczniają makrobloki, z których składa się obraz. Taki widok pojawia się także w momencie gdy dwie lub więcej klatek wyświetla się jednocześnie, mieszając się ze sobą (wtedy określa się to jako „rozrywanie ekranu").
Klatka pliku wideo o stratnej kompresji jest zbudowana całkowicie inaczej niż w przypadku filmu analogowego lub formatu RAW. Format ten nie bazuje bowiem na pikselach, a na makroblokach. Makrobloki to jednostka kompresji charakterystyczna dla formatów bazujących na dyskretnej transformacji kosinusowej, do których należy format DV.



Format wideo o stratnej kompresji opiera się także na parametrach progowych luminancji (jasność) i chrominancji (kolor). Parametry te są zakodowane w makrobloki o rozmiarze (mniej więcej) 16 × 16 pikseli i ułożone w ciągu klatek kluczowych. Progi (lub częstotliwości) luminancji i chrominancji zależą od oscylującej funkcji kosinusowej (a potem FFT).

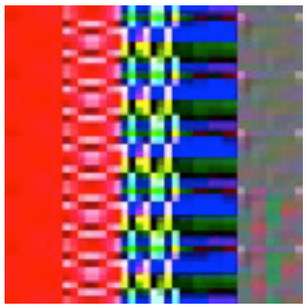
Błędy FFT oraz wartości chrominancji i luminancji są widoczne w odbarwionych makroblokach, które z kolei ukazują także normalnie niewidoczną strukturę Digital Video.

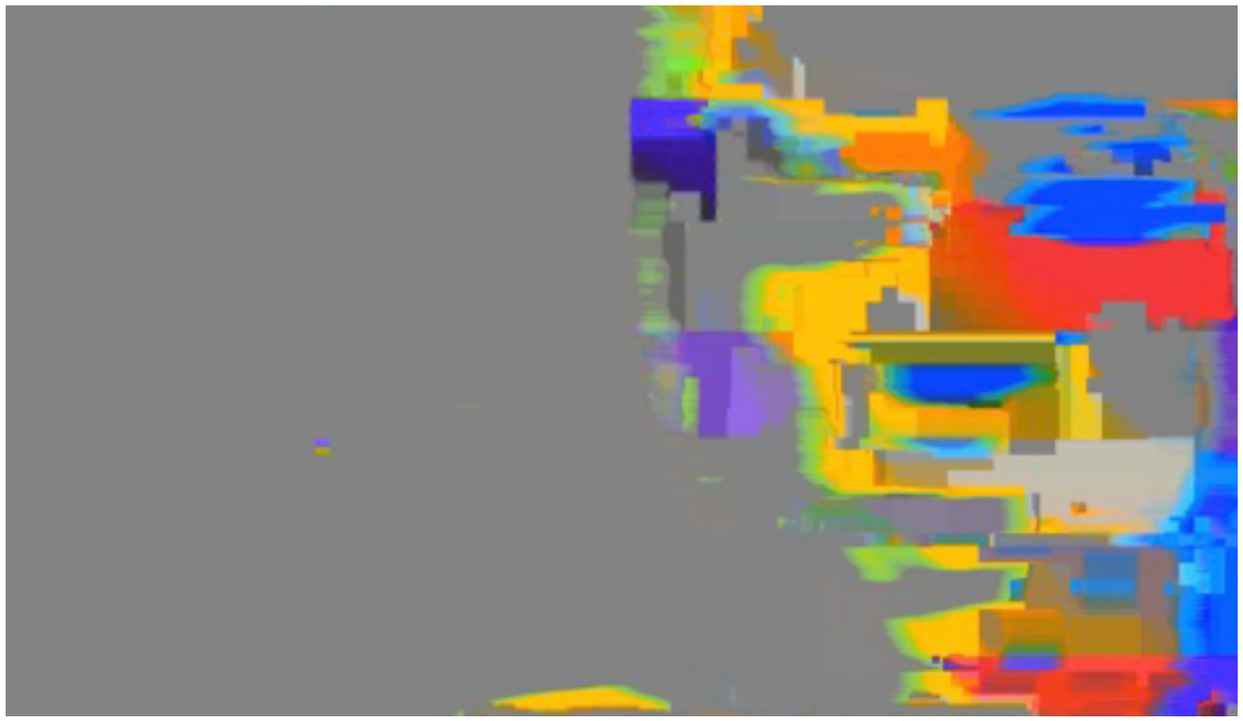
← *Format DV pro50, widoczne zglitchowane makrobloki (dane zapisane w makroblokach zostały poprzestawiane) – „checkerboarding" (struktura o wyglądzie szachownicy).*



← *Format DV pro50, kompresja pro50 DV, zglitchowane wartości luminancji i chrominancji.*

Poniżej – reorganizacja struktur koloru (chrominancji), artefakty zwane mozaiką, pikselizacją lub „pikowaniem". Macierz makrobloków jest nadal całkowicie nienaruszona, ale zniknęły wartości chrominancji.







WMV

← Windows Media Video (.wmv), kompresja: dwufazowe VBR, ograniczona; bitrate: 5kbps (dokonany został datamosh).

Obsługa przestrzeni i czasu w ramach pliku WMV jest całkowicie inna od tej linearnej wideo analogowego, zapisu RAW oraz nagrania o stratnej kompresji.

Oprócz struktury makroblokowej zapis nie jest oparty o sekwencję obrazów, tylko składa się z różnego rodzaju ramek (ramki typu I, czyli klatki kluczowe, typu P czyli predykcja w przód i i typu B czyli klatki dwukierunkowe), spośród których tylko klatki kluczowe zawierają kompletny zestaw makrobloków.

Kiedy obraz wideo jest kodowany, każda klatka jest przechowywana jako typ I, P lub B. Klatka typu I jest jak obraz JPG, przechowuje całą zawartość danej klatki. P i B natomiast przechowują jedynie różnice pomiędzy aktualną i kolejną ramką, dzięki czemu w sprytny sposób wideo lepiej się kompresuje.
Do wyznaczenia różnic w ramkach P i B wykorzystuje się algorytmy wykrywania ruchu. Klatki te składają się z wektorów, które wskazują przesunięcie makrobloków pomiędzy dwoma klatkami.

← WMV dwufazowe VBR, ograniczenie transferu do 5kbps (dokonany został datamosh).



← WMV dwufazowe VBR, ograniczenie transferu do 5kbps (datamosh).

Spopularyzowana obecnie duża ilość produkcji wideo [opartych o *datamosh* – przyp. red.] bazuje na wykasowaniu klatek kluczowych i wykorzystaniu wektorów ruchu z klatek typu P. Technika zwana jest zazwyczaj „datamoshingiem".

Efekt, który widoczny jest w *datamosh*, jest wynikiem wykorzystania różnic pomiędzy klatkami, kiedy wszystkie klatki kluczowe są usunięte.



← Windows Media Video (.wmv), kompresja: dwupasmowa VBR, ograniczona; bitrate: 5kbps (datamosh).

W tym typie kompresji artefakty pozostają widoczne przez wiele zdekompresowanych klatek, przemieszczają się wraz z przepływem obiektów obrazu, prowadząc do charakterystycznego efektu przypominającego „malarskie" rozmazywanie się obiektów wraz z ich poruszaniem się.



AVI

Kompresja DIVX używa metod podobnych do WMV, jest jednak używana częściej.

← *AVI, kompresja DIVX, poddany datamoshingowi.*



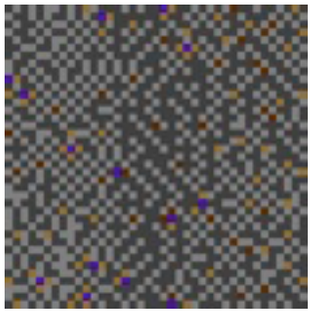
← *AVI, kompresja DIVX, poddany datamoshingowi.*





← AVI, bez kompresji, 16 kolorów, najniższa jakość i dithering.

Kwantyzacja koloru polega na wielopoziomowej analizie sąsiedztwa każdego piksela, by wykryć obecność i rozmiar artefaktów powstałych na skutek bendingu, a następnie probabilistycznie rozprasza się jego kolor. Efektem jest rozbicie sztucznych konturów.





← AVI, kompresja Cinepak, 256 kolorów, najniższa jakość, kwantyzacja koloru i obniżenie głębi koloru.



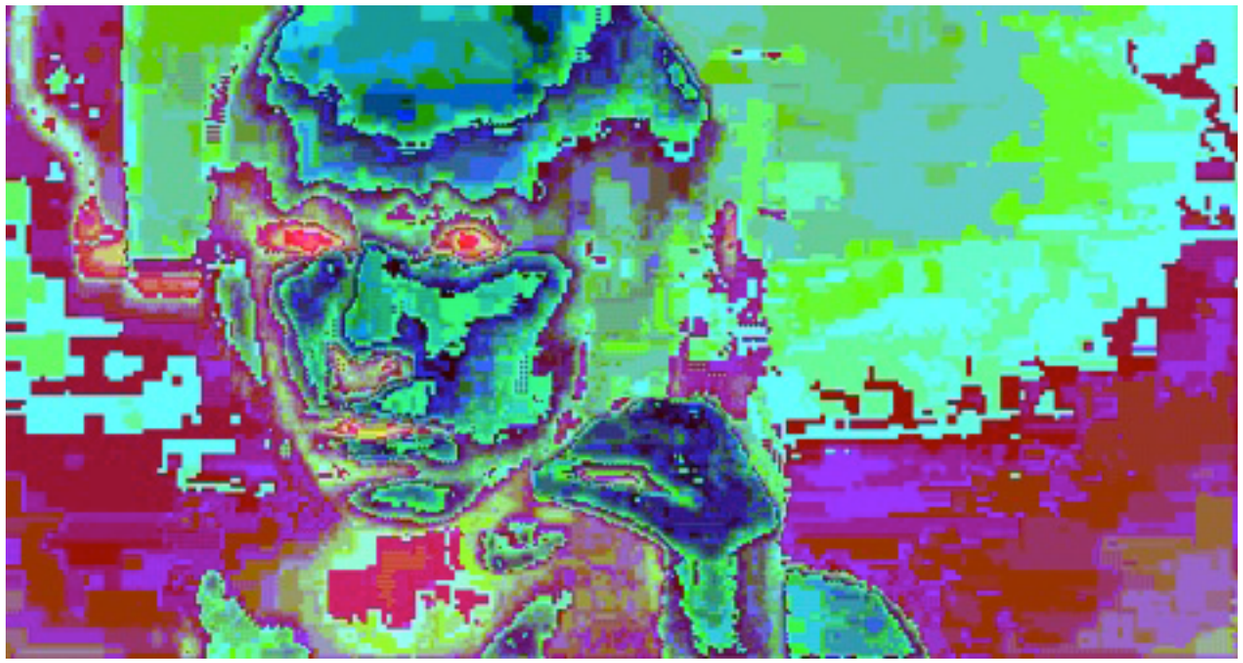


← *AVI, bez kompresji, czarno-biały, najlepsza jakość. Widać poszarpane granice.*



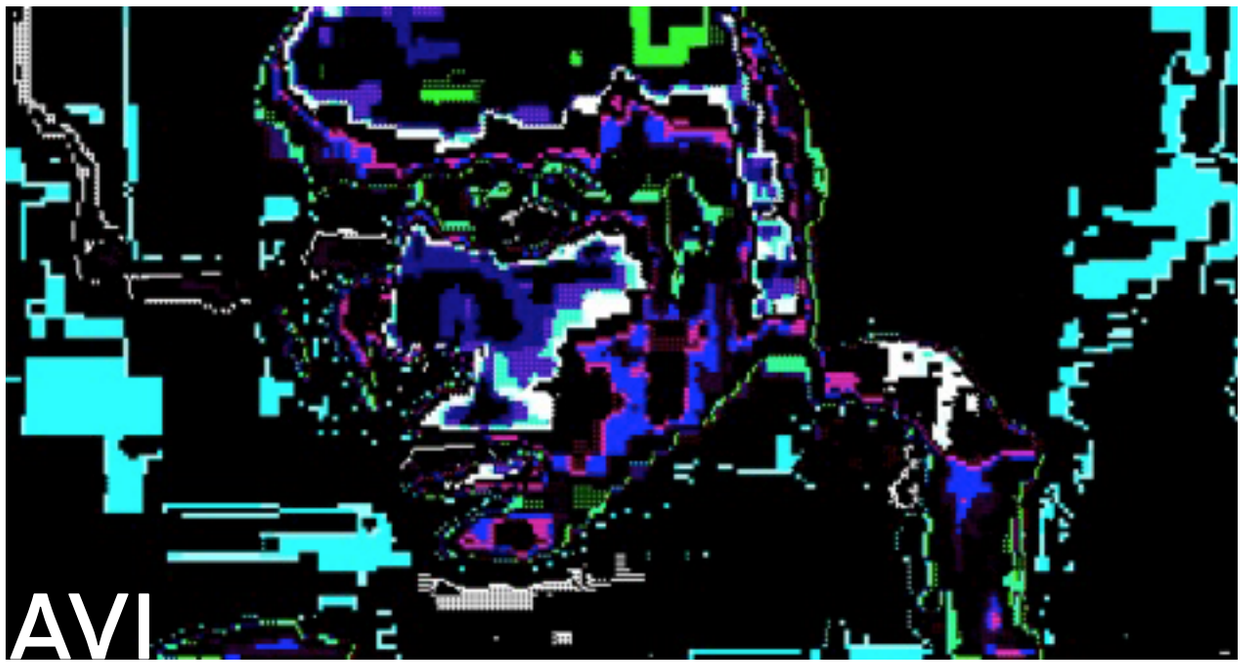


← *AVI, bez kompresji, 16 odcieni szarości, najniższa jakość.*



← *AVI, kompresja Cinepak, 256 odcieni szarości, najniższa jakość.*

Cinepak to moja ulubiona metoda kompresji. Bazuje na wektorowej kwantyzacji, która przy niskiej przepływności (*bit rate*) generuje klockowe artefakty. Cinepak dzieli film na kluczowe klatki oraz obrazy kodowane między nimi. Każdy obraz podzielony jest na pewną ilość poziomych pasm, którym w klatkach kluczowych przypisane są indywidualne 256-kolorowe palety. Każde pasmo jest następnie dzielone na bloki 4 na 4 piksele. Kompresor używa wektorowej kwantyzacji, aby wykryć kolory pasm, które najlepiej odpowiadają danym blokom. Kompresja Cinepak nie jest już powszechnie wspierana, dlatego współczesne odtwarzacze niekiedy mylnie przypisują klatkom palety, co prowadzi do zaskakujących efektów.



← *AVI, kompresja Cinepak, 256 odcieni szarości, najniższa jakość. Odtwarzacz VLC przypisał plikowi paletę czarno-purpurowo-turkusową.*

Można teraz bezpiecznie wyłączyć komputer.

